ΤΕΥΧΟΣ 115 ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1994 ISSN 1105-5480 ΔΡΧ. 800

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΝΕΑΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ & ΝΕΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ



TEST ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ

- ***SX-1 ΓΙΑ CD32***
- ***SUPER GAMEBOY***



ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟ

ZAPPO OVERDRIVE CD
ΜΕΤΑΤΡΟΠΗ ΤΗΣ A1200 ΣΕ CD32

2 SUPER ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ ΜΕ ΔΩΡΑ ΑΞΙΑΣ 1.000.000

SPECIAL REVIEW



THEME PARK

ΠΟΙΟΣ ΕΙΠΕ ΟΤΙ ΤΟ ΣΤΗΣΙΜΟ ΕΝΟΣ ΛΟΥΝΑ ΠΑΡΚ ΕΙΝΑΙ ΕΥΚΟΛΗ ΥΠΟΘΕΣΗ;

THE PLAYERS
TELECLUB
SHOP

ΠΡΟΣΦΟΡΑ
ΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

SUPER ΝΟΕΜΒΡΙΟΥ

1	CD 32	MICROCOSM PACK CD 32 + MICROKOSM + PROJECT X +JOYSTICK + DIGERS + OSCAR	ΜΟΝΟ 79.000
2	PROFESSIONAL PACK AGA	A-1200 + WORDWORTH + DELUXE PAINT IV + PRINT MANAGER + OSCAR DENNIS + MOUSE PAD+ ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΗ ΔΙΣΚΕΤΤΑ (Αυθεντικό Software με Αναλυτικό Manual)	CALL...
3	A-1200 ΚΑΙ MONITOR	37-0G0 MONITOR-TV + ΚΑΛΩΔΙΟ ΣΥΝΔΕΣΗΣ+ ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΗ ΔΙΣΚΕΤΑ + 30 ΔΙΣΚΕΤΕΣ + JOYSTICK + ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ + MOUSE PAD	CALL...
4	CD 32 BIG PACK	CD 32 + DIGERS + OSCAR+ 5 GAMES ΕΠΙΛΟΓΗ	ΜΟΝΟ 79.000



CD 32 PACK
CD 32 + DIGERS+OSCAR +CIM CITY
69.000

32 BIT ΚΟΝΣΟΛΑ

ΣΥΝΔΕΕΤΑΙ ΜΕ ΚΑΘΕ TV ΚΑΙ VIDEO

16.000.000 ΧΡΩΜΑΤΑ

ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΣΤΕΡΕΟΦΩΝΙΚΟΣ ΗΧΟΣ

ΣΥΜΒΑΤΑ ΜΕ CDTV - CD VIDEO
ΠΑΙΖΕΙ: CD-32, CD MUSIC, CD+G



ΚΑΙ ΑΛΛΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΝΟΕΜΒΡΙΟΥ

HARD DISKS ΕΣΩΤ. A600-1200	
86 MB 13ms	59.000
125 MB 13ms	73.000
250 MB 11ms	98.000

EX - DRIVE ΤΟ ΝΕΟ ΚΙΤ ΣΚΛΗΡΟΥ ΓΙΑ A600-1200 ΤΗΣ POWER SYSTEM	
EX-DRIVE (Θέση για 2ο HD)	19.000
EX-DRIVE PLUS (Θέση1 HD, μαζί με 2ο FD)	38.000
EX-DRIVE + 125 MB	49.000
EX-DRIVE +220 MB	63.000
EX-DRIVE + 420 MB	85.000
EX-DRIVE + 540 MB	99.000

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ AMIGA

- CORDLESS TRACKBALL - OPTICAL MOUSE
- SOUND SAMPLER 16 BIT
- MICRO VITEC MULTI SCAN MONITOR HI RES
- MIDI INTERFACE
- NEW VIDI 12 (DIGITIZER ΓΙΑ A1200)
- NEW VIDI 12 REAL TIME
- NEW VIDI 24 REAL TIME
- SCANER ΜΟΝΟΧΡΩΜΟ
- SCANER ΕΓΧΡΩΜΟ

ΕΦΤΑΣΕ **SX1**
ΜΕΤΑΤΡΕΠΕΙ ΤΟ CD32 ΣΕ AMIGA 1200 ΜΕ CD ROM!..
ΣΕΙΡΙΑΚΗ ΕΞΟΔΟΣ, ΠΑΡΑΛΛΗΛΗ ΕΞΟΔΟΣ RGB VIDEO, FLOPPY CONNECTOR, IDE, HARD DISK, ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ REAL TIME

ΝΕΟ ΠΡΟΪΟΝ
VIPER 030 ΓΙΑ A1200
68030/28 MHZ
ΘΕΣΗ MATH COPR.
ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΕΩΣ 128MB RAM
REAL TIME
SCSI II ADAPTOR
ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΟ ΑΠΟ A4000/30
ΜΟΝΟ 69.000

NEW
EXTERNAL CD ROM DRIVE
AMIGA COMPATIBLE CD32, CDTV, AUDIO



FRAME


ΕΤΟΙΜΟΠΑΡΑΔΟΤΑ
ΕΥΡΩΠΑΪΚΩΝ ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΩΝ
ΓΡΑΠΤΗ ΕΓΓΥΗΣΗ
ΣΥΝΕΧΗΣ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ
JAGUAR
Θα τηρηθεί σειρά προτεραιότητας
FIFA INTERNATIONAL SOCCER
GAME BOY
MORTAL COMBAT II
THE BEST SELLER
ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ
NEO
GO TO
MULTI SEGA
ΟΛΑ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ
SEGA ΣΕ ΤΙΜΕΣ
ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ!..
NEO·GEO CD
ART OF
FIGHTING 2
19.900
SIDE
KICKS 2
19.900
SAMURAI
19.900
ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ Φ.Π.Α. 18%. ΙΣΧΥΟΥΝ ΟΣΟ ΔΙΑΡΚΕΙ ΤΟ ΣΤΟΚ ΜΕ ΤΗΝ ΕΞΑΝΤΛΗΣΗ ΤΟΥ ΟΠΟΙΟΥ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΑΛΛΑΞΟΥΝ ΧΩΡΙΣ ΑΛΛΗ ΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ.
VISA
SPECIAL STOCK
MTX
ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ
ΤΙΜΕΣ
Mega drive 5900
LOTUS TURBO - TERMINATOR
SHINOBI - SONIC - WONDER BOY
Mega drive 7900
BULLS & BLAZERS - TEAM USA
JURASSIC PARK
JAMES BOND II
Mega drive 11900
MORTAL COMBAT
ULTIMATE SOCCER - ALLIEN 3
TERMINATOR II
TACE SPIN - PELE SOCCER
ΠΡΟΣΦΟΡΑ
ΣΕ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ
FLASH BACK - S-NES 11.900
SEGA CD
GRAND ZERO TEXAS 11.500
MICROCOSM 11.000
PUGGY 11.000
ΤΩΡΑ ΚΑΙ
CD ROM
MULTI MEDIA MAGIC CD
MAD DOG MAC ERRE
IRON HELIX
UFO MEGA RACE
MICROCOSM
REBEL ASSAULT
FI
W. C. PRIVATTER
SIMON THE SOCCER
THE TERMINATOR RAMPAGE
FIFA INTER. SOCCER
SIM CLASSICS
(CITY, LIFE ANT.)
... and more
THE PLAYERS
TELECLUB
SHOP
ΑΘΗΝΑ-ΚΑΛΛΙΘΕΑ
ΘΗΣΕΩΣ 60,
ΤΗΛ. 9574.371-2, FAX: 9588.503
ΒΟΛΟΣ
ΚΑΡΤΑΛΗ 100 & ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ,
ΤΗΛ. 0421/35.449
ΚΑΛΑΜΑΤΑ
ΠΑΝΑΓΙΩΤΗ ΚΑΙΣΑΡΗ 4
ΤΗΛ. 0721 / 94.479
ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΛΙΑΝΙΚΗ

115

ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1994

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E.
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Umberto Grelloni
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Αλέξης Καναβός, Umberto Grelloni
MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Ηλίας Μανεσιώτης, Κώστας Βασιλάκης, Κώστας Γιαγιάς, Κώστας Παπαδάκης, Γιώργος Κακαλέτρης, Θοδωρής Δεβελέγκας, Μάνος Νικολάου, Θοδωρής Ραφτόπουλος
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κωνσταντάκης Μάνος, Χριστοφιλόπουλος Γιώργος, Δήμητρα Πορφύρη, Μαύρου Ελένη, Μιχάλης Καρδάσης
ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ: Χρήστος Ιωαννίδης
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίφας
ΣΚΙΤΣΑ: Αλέκος Μπαιραμίδης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Κώστας Ελευθεράκης
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, Τζανανδρέα Πέγκυ, Μαρία Τσακασιάνου
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ-ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ: Γιώργος Νάνος, Μποζά Εύη
Το **PIXEL** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από τα γραφεία Β. Ελλάδος, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, FAX: 282663
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Δημήτρης Κολλιτζίκης

Το **PIXEL** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS**, Λ. Συγγρού 44, 117 42, Τηλ.: 9225520, 9238672-3-4-5, FAX: 9216847.
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ: Μαίρη Λυμπέρη
ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: Γιώργος Παπαγεωργίου
DESKTOP PUBLISHING: Κατερίνα Κομίνη-Τσιτσώνη, Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου
ΔΙΟΡΘΩΣΗ-ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ: Χάρης Σαράντης, Φρόσω Ξιξή, Ηρώ Σταμπούλου
DATA ENTRY: Ελένη Παπαδογιάννη, Παναγιώτα Ανδρουλάκη
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Νίκος Χασάνδρας
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: ΧΡΩΜΟΑΝΑΛΥΣΗ
ΕΚΤΥΠΩΣΗ - ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Ι. Δραγούνης
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 ΤΕΥΧΗ): Ιδιώτες: 7.900 δρχ. - Φοιτητές: 7.000 - Ν.Π.Δ.Δ.-ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ - ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΕΣ: 12.000 δρχ.
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 12.000 δρχ. Αμερική: 13.000 δρχ.
ΕΠΙΤΑΓΕΣ: Προς περιοδικό PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

PUBLISHED BY: COMPUPRESS SA
PUBLISHER: Nikos Manousos
GENERAL MANAGER: Menelaos Daskalakis
EDITOR IN CHIEF:Umberto Grelloni
ACCOUNTING MANAGER: Agapi Lalioti
ADVERTISING MANAGER: Alexis Kanavos
MARKETING: Lucy Taliadoros
CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES: U.K. - John Adamopoulos



SUPER GAME BOY

18 **Ε, αυτό και αν είναι βίτσιο! Να κάνεις τα ασπρόμαυρα παιχνίδια, σώνει και καλά, έγχρωμα.**

ΔΩΡΑ ΑΞΙΑΣ 1.000.000 δρχ.

SUPER ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ PIXEL

Μη χάσετε την ευκαιρία να διεκδικήσετε ένα από τα πολλά δώρα των διαγωνισμών μας!

Η ύλη αυτού του τεύχους του "PIXEL" είναι διαθέσιμη σε ηλεκτρονική μορφή μέσω της υπηρεσίας "ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ" του συστήματος on-line υπηρεσιών CompuLink.

ΤΗΛΕΦΩΝΑ ΣΥΝΔΕΣΗΣ:
DATA: 9242218, 9242220 (9600 bps)
9242227, 9242247 (9600 bps)
9241478, 9241518 (2400 bps)
9241747, 9227606 (2400 bps)
9227665, 9229128 (2400 bps)
VOICE: 9238672-5 (sysop)

PIXEL*mania*

Οι πλήρεις λύσεις των UNIVERSE και VALHALLA

Περιεχόμενα



HINTS'N'TIPS MORTAL KOMBAT II (A ΜΕΡΟΣ)

78 **Ολες οι κινήσεις, death moves, babality και friendship, των έξι πρώτων ηρώων.**



ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

GAME REVIEWS

ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ

PIXELWARE

PIXEL

ΓΡΑΜΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ

Μήνας και αυτός που πέρασε! Δημοτικές εκλογές, νομαρχιακές εκλογές, ξανά δημοτικές εκλογές, νάσου και οι βροχές για να μας θυμίσουν για άλλη μία φορά ότι ζούμε σε ένα κράτος που δεν θέλει ούτε πολύ κρύο αλλά ούτε και πολλή ζέστη. Τέλος πάντων, εμείς και αυτόν το μήνα, συνεπείς στο ραντεβού μας, είμαστε έτοιμοι να σας παρουσιάσουμε εν συντομία τα περιεχόμενα αυτού του τεύχους.

Θα ξεκινήσουμε με μία παρουσίαση του μηχανήματος REAL 3DO της Panasonic. Αναλυτικό τεστ του μηχανήματος είχαμε παρουσιάσει σε παλαιότερο τεύχος, αλλά τώρα έχουμε στα χέρια μας την ευρωπαϊκή έκδοσή του σε εκπληκτική τιμή. Στη συνέχεια μπορούμε να βάλουμε λίγο χρώμα στη ζωή μας, προσδίδοντας νέα διάσταση στα ασπρόμαυρα παιχνίδια του Game Boy, χάρη στο νέο περιφερειακό τής Nintendo, το Super Game Boy.

Παρουσιάζουμε, κατ' αποκλειστικότητα, το νέο CD Drive της Zappo για την A1200. Τοποθετώντας το CD στο πλάι του υπολογιστή μας, μας δίνεται η δυνατότητα να τρέχουμε παιχνίδια του CD32, να έχουμε συμβατότητα με Kodak Photo CD, να ακούμε μουσική και τέλος να διαβάζουμε CDs γραμμένα σε PC format.

Ενα νέο περιφερειακό για το CD32 έκανε την εμφάνισή του. Πρόκειται για το SX-1 που επιτρέπει στους κατόχους CD32 να προσθέσουν στην κονσόλα τους πληκτρολόγιο, σκληρό δίσκο, disk drive κ.λπ. Πράγματι, ο συνδυασμός SX-1 και CD32 θα κάνει πολλούς να δουν με "άλλο μάτι" την κονσόλα της Commodore.

Ωρα για παιχνίδι! Ξεκινάμε με το καταπληκτικό Special Review του μήνα, όπου παρουσιάζεται ένα παιχνίδι που αναμένεται να κρατήσει για αρκετό καιρό το ενδιαφέρον σας αμείωτο, καθώς συνδυάζει διασκέδαση, στρατηγική, πρωτοτυπία και πολύ καλά γραφικά. Ακολουθούν πολλά και αξιόλογα reviews παιχνιδιών, μεταξύ των οποίων θα βρείτε σίγουρα το παιχνίδι που ταιριάζει στα ενδιαφέροντά σας. Η στήλη "Hints'n'Tips" φιλοξενεί έξι από τους δώδεκα ήρωες του καταπληκτικού Mortal Kombat 2, μαζί με όλες τις κινήσεις τους (μήπως αυτό δεν περιμένατε το μήνα που πέρασε;).

Τα υπόλοιπα θεματάκια που έχουμε ετοιμάσει θα τα ανακαλύψετε μόνοι σας. Εμείς θα σταθούμε στους δύο διαγωνισμούς μας, η αξία των οποίων ούτε λίγο ούτε πολύ αγγίζει το 1.000.000 δρχ., με δώρα που πρόσφεραν τα καταστήματα TeleClub και η Amstrad Ελλάς. Γι' αυτό μη χάσετε την ευκαιρία να συμμετάσχετε, γιατί -πού ξέρετε- μπορεί να είστε ένας από τους πολλούς νικητές.

ΣΧΟΛΙΑΖΟΝΤΑΣ

Σε αυτό το τεύχος θα ήθελα να ασχοληθούμε με κάποια παράπονα που μου έκαναν δύο γνωστοί ιδιοκτήτες computer shops, αλλά και με τη δήλωση ενός αναγνώστη μας, μάλλον -για να λέμε τα πράγματα με το όνομά τους- ενός πρώην αναγνώστη, γιατί όπως μου είπε έχει σταματήσει πλέον να αγοράζει το περιοδικό από τότε που γράψαμε όλα αυτά για την Commodore και την Amiga.

Λοιπόν, σημειώνω κατά γράμμα τα λόγια που άκουσα: "Ασε, ρε Grelloni, με τις μ... που γράφετε, δεν πουλάμε ούτε μία Amiga!" Ειλικρινά στενοχωρήθηκα, όχι τόσο για τους καταστηματάρχες όσο για το φίλο αναγνώστη. Φίλε μου, δεν το περίμενα. Καλά οι καταστηματάρχες, και να πεις ότι είχαν να πουλήσουν και καμιά Amiga (τον καιρό που μου έκαναν τα σχόλια, 20/10/94), πάει στην ευχή. Εδώ και αρκετό καιρό, όπως σίγουρα θα έχετε προσέξει, φίλοι αναγνώστες και εσείς φίλοι καταστηματάρχες, το Pixel έχει κάνει μια στροφή προς τα προϊόντα της Commodore καθώς και στα διάφορα περιφερειακά για την Amiga. Ασε την πληθώρα των games reviews για Amiga. Η ύλη μας κατά 70% και πλέον απασχολεί τους Amiga users. Με αυτή τη λογική, το πρώτο περιοδικό στην Ελλάδα που θα όφειλε να κλείσει τα μάτια στην ατυχία της Commodore θα ήταν το Pixel. Ή μήπως κάνω λάθος;

Κλείνοντας αυτό το μικρό σχόλιο, θα ήθελα να κάνω με τη σειρά μου μια ερώτηση στο φίλο αναγνώστη, αλλά και σε όποιους άλλους έτυχε να περάσει από το μυαλό τους η ίδια σκέψη: Θέλετε ένα περιοδικό που να λέει τα πράγματα με το όνομά τους, να ενημερώνει το κοινό του για το τι συμβαίνει ανά τον κόσμο, άσχετα αν αυτό ευχαριστεί ή δυσαρεστεί κάποιους, ή μήπως θέλετε ένα περιοδικό που να σας λέει μόνο τα καλά νέα;

Τελικά, απ' ό,τι έδειξαν τα πράγματα όντως έκλεισε η Commodore, όντως είχε δημιουργηθεί πρόβλημα στην αγορά και εμείς είχαμε ενημερώσει το κοινό μας. Αλλά, μην ξεχνάτε κάτι: έπειτα από μια δυνατή βροχή, βγαίνει πάλι ο ήλιος!

Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ ΤΗΣ COMMODORE
Επεισόδιο 365ο!

Οχι, δεν πρόκειται για κάποιο σίριαλ του Φώσκολου, αν και θα μπορούσε! Μια και άρχισε η κουβέντα μας με αυτό το θέμα, θα ήθελα να αναφερθώ σε μια συνέντευξη που έδωσε ο David Pleasance -γενικός διευθυντής της Commodore UK- σε λονδρέζικο περιοδικό του χώρου, περί τα τέλη Σεπτεμβρίου.

Οι ερωτήσεις του δημοσιογράφου -όπως είναι αυτονόητο- περιστρέφονταν γύρω από τα προβλήματα που παρουσιάστηκαν στην αγορά τον τελευταίο καιρό, τα μελλοντικά σχέδια της εταιρίας, την υποστήριξη Software Houses για τα μηχανήματα της Commodore και, τέλος, γύρω από το αν υπάρχουν τα χρήματα για μια καινούρια αρχή όπως προβολή της εταιρίας, σωστή διαφήμιση των προϊόντων της κ.λπ.

David Pleasance: Οπως ξέρετε, αυτή τη στιγμή υπάρχουν δύο εταιρίες που έχουν δηλώσει ότι ενδιαφέρονται να αγοράσουν τις μετοχές της Commodore, η Commodore UK και η Samsung. Εχουμε υποβάλει και οι δύο τις προσφορές μας και περιμένουμε το αποτέλεσμα. Αν τελικά έρθει η εταιρία στα χέρια μας, σας διαβεβαιώ ότι με το πάτημα ενός κουμπιού θα αρχίσει αμέσως η παραγωγή μηχανημάτων και είμαι σίγουρος πως δεν θα υπάρξουν άλλα προβλήματα στην αγορά ενόψει Χριστουγέννων. Σε ό,τι αφορά τις εταιρίες software, πρέπει να πούμε ότι και αυτές αυτή τη στιγμή που μιλάμε είναι λίγο συγκρατημένες. Μην ξεχνάμε βέβαια ότι είναι ένας "νεκρός μήνας" από πλευράς πωλήσεων. Ωστόσο, έχουν δηλώσει ότι θα υποστηρίξουν την Amiga 1200 και το CD32. Αλλωστε, δεν βλέπω το λόγο να μην το κάνουν.

Εδώ μιλάμε για business και όλες οι εταιρίες ξέρουν αν αξίζει ή όχι τον κόπο να ασχοληθούν με την παραγωγή software για τα δικά μας μηχανήματα. Στα μελλοντικά σχέδιά μας, πέρα από την υποστήριξη του ήδη πολύ επιτυχημένου CD32 και της A1200, θα ρίξουμε το βάρος στην A4000 διότι πιστεύουμε ότι είναι ένα καταπληκτικό μηχάνημα για την εποχή του, καθώς και το καλύτερο μηχάνημα που κυκλοφορεί αυτή τη στιγμή για multimedia εφαρμογές, ενώ απευθύνεται σε επαγγελματίες όσον αφορά στο θέμα τιμής προς απόδοση.

Επίσης, θα ήθελα να πω ότι υπάρχουν και άλλες έρευνες και σχέδια νέων μηχανημάτων στα συρτάρια της εταιρίας μας, που έχει επιμεληθεί ο κ. Lew Eggebrecht από κοινού με την ειδική ομάδα έμπειρων

επιστημόνων της εταιρίας. Δεν θα ήθελα να προσθέσω κάτι άλλο αυτή τη στιγμή. Πάντως, να είστε σίγουροι ότι δεν πρόκειται να σας απογοητεύσουμε!

Καιρός, όμως, να σας πω και λίγα πράγματα για την προβολή της εταιρίας μας. Δεν θέλουμε να επαναλάβουμε τα λανθασμένα βήματα του παρελθόντος.

Αποφασίσαμε να κάνουμε την έκθεση European World of Amiga στο Wembley, το Νοέμβριο, και διαθέτουμε ένα αρκετά σημαντικό ποσό για την προβολή μας από τα μέσα ενημέρωσης και τον Τύπο. Ελπίζω να πάνε όλα καλά και να ξανακάνουμε την Amiga τη μοναδική επιλογή για το σωστά σκεπτόμενο χρήστη.

Πάντως, να ξέρετε πως, οτιδήποτε και να συμβεί, η Amiga αποκλείεται να "πεθάνει", χάρη στα 5.000.000 πιστών και φανατικών χρηστών, στους περίπου 4.000 τίτλους που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή για την Amiga και στα τόσα περιοδικά που υποστηρίζουν αυτό το μηχάνημα. Προσέξτε! Σε αυτά τα νούμερα δεν περιλαμβάνονται οι κατασκευαστές περιφερειακών, τα καταστήματα λιανικής που υποστηρίζουν τα προϊόντα μας και τόσοι άλλοι.

SEGA ΚΑΙ ATARI!

Ναι, σωστά διαβάσατε! Εγινε γνωστό πως η Sega χρωστούσε κάποιο μεγάλο χρηματικό ποσό στην Atari. Τελικά, τα βρήκαν και η Sega αγόρασε ένα μεγάλο αριθμό μετοχών της Atari. Παράλληλα, κατέστη γνωστό πως υπήρξε κάποια συμφωνία μεταξύ των δύο εταιριών για ανταλλαγή software. Ετσι τώρα θα μπορεί η Sega να βγάζει παιχνίδια της Atari και το αντίθετο.

Για τη Sega δεν θέλω να πω τίποτα, αλλά σε ό,τι αφορά την Atari αυτή η συμφωνία θα της βγει σε καλό.

Το πρόβλημα που είχαν τα μηχανήματα της Atari ήταν ότι δεν υπήρχε άφθονο software και απ' ό,τι δείχνουν τα πράγματα μια νέα εποχή αρχίζει για το Jaguar. Φαντάζεστε να δούμε τον Sonic να τρέχει στο Jaguar;

ΑΝΑΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΜΕΝΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ

Ναι, ακούσατε καλά! Υπάρχουν και αυτά. Είμαι σίγουρος πως αρκετές φορές θα ακούσατε από διάφορες εταιρίες να διαφημίζουν "Φέρτε μας το παλιό σας ψυγείο (τηλέφωνο, video, τηλεόραση...) και εμείς θα σας δώσουμε καινούριο". Αυτό όντως συμβαίνει. Σκεφτήκατε όμως τι θα κάνει τα μεταχειρισμένα αντικείμενά σας το κατάστημα;

Η απάντηση είναι πολύ απλή. Ανακατασκευή. Τα παίρνουν ορισμένες εταιρίες, τα επισκευάζουν, τα βάφουν και τα ξαναπουλάνε σαν καινούρια και με εγγύηση. Προσωπικά, έτυχε να δω ένα τηλέφωνο που έκανε όλη αυτή τη διαδρομή και έμεινα με το στόμα ανοικτό. Ηταν τέλειο, καλύτερο κι από καινούριο.

Τώρα, θα με ρωτήσετε γιατί σας τα λέω όλα αυτά. Ακούστηκε πως κάτι τέτοιο έχει συμβεί και με Amiga και στο μέλλον θα κυκλοφορήσουν ανακατασκευασμένα πορτογαλέζικα μηχανήματα. Αυτή η κίνηση με βρίσκει σύμφωνο, αρκεί τα μηχανήματα να συνοδεύονται από εγγύηση και η τιμή τους να κυμαίνεται σε λογικά πλαίσια.

ΤΕΛΕΥΤΑΙΑΣ ΣΤΙΓΜΗΣ

Και ενώ δεν υπήρχε ούτε βίδα από Amiga στην ελληνική αγορά, κάποιο κατάστημα βρέθηκε με 1200άρες!

Βέβαια, η τιμή λιανικής τους πώλησης ανέβηκε στα ύψη. Πληροφοριακά, να σας πούμε πως ενώ πριν από μερικούς μήνες η τιμή τους κυμαινόταν στις 110.000 - 120.000 δρχ. με διάφορα δωράκια που έδινε το κατάστημα για να πείσει τον πελάτη να αγοράσει το μηχάνημα από εκεί, τώρα ακούς ένα ξερό 160.000 δραχμές και μετρητά. Εχετε να πείτε τίποτα;

Εν μέρει, αυτή η τιμή δικαιολογείται γιατί, απ' ό,τι ακούστηκε, τα μηχανήματα αγοράστηκαν από καταστήματα του Λονδίνου σε τιμές λιανικής.

Δύο πραγματάκια ακόμα και θα κλείσω. Πρώτον, να μη χάσετε το επόμενο Pixelmania γιατί θα υπάρχει κάτι που θα ενδιαφέρει πραγματικά αρκετούς και δεύτερον, μια ερώτηση:

Μήπως ξέρετε πώς λέγεται ο καρχαρίας του γλυκού νερού;

Ζαχαρίας!!!

ΕΝΑ ΧΡΟΝΟ ΠΡΙΝ



Στο περσινό τεύχος Νοεμβρίου στο special review περιλαμβανόταν ένα πάρα πολύ καλό RPG, το Blade of Destiny. Στις σελίδες των game reviews είχατε τη δυνατότητα να δείτε (αν είχατε αγοράσει το τεύχος) το Super Mario Land 2 για Game Boy, το Super Space Invaders για Game Gear, τα Konami Soccer, Gradius και Bart vs the World για NES, το WiznLiz για Mega Drive, το Nam 1975 για NeoGeo, ενώ για Amiga υπήρχαν τα Dogfight, Caesar Deluxe, Turrican 3, Combat Patrol, Soccer Kid, Blastar, Lothar Matthaus και Overdrive. Play the game του μήνα ήταν το πρώτο μέρος της λύσης του καταπληκτικού Amberstar (ακόμη περιμένουμε το δεύτερο μέρος της σειράς, το Ambermoon), με τους χάρτες των περιοχών, τους κωδικούς κ.λπ.

Επίσης, είχατε την ευκαιρία να διαβάσετε τεχνικά χαρακτηριστικά και περισσότερα ενδιαφέροντα θέματα για το νέο CD32 της Commodore, που είδε το φως της δημοσιότητας εκείνο τον καιρό. Για τους ρομαντικούς των παιχνιδιών υπήρχε μια αναδρομή στο παρελθόν και την ιστορία τους. Με λίγα λόγια, μπορούσατε να δείτε τα άλματα που έκανε η τεχνολογία στο χώρο των παιχνιδιών από το 1972 έως τις μέρες μας. Αν πραγματικά θέλετε να υπάρχει αυτό το τεύχος στη βιβλιοθήκη σας, δεν έχετε παρά να συμπληρώσετε το κουπόνι της σχετικής ανακοίνωσης που συμπεριλαμβάνεται στο παρόν τεύχος.

TERRA INFORMATICA

Τι τρέχει τελικά με το Saturn;

Ενα από τα μηχανήματα που γύρω του έχει δημιουργήσει ένα πέπλο μυστηρίου, ανακοινώσεων και σχολίων είναι το Saturn της Sega. Ισως είναι ένα από τα πιο αινιγματικά μηχανήματα που έχει καταφέρει να απασχολεί από πολύ καιρό τον Τύπο και γενικότερα την αγορά. Το περιοδικό μας, εδώ και αρκετό καιρό, παρακολουθεί από πολύ κοντά κάθε τι που αφορά στο μηχάνημα αυτό, αξιολογεί τις διάφορες πληροφορίες και αμέσως σας ενημερώνει. Ετσι, σας παρουσιάζουμε κάποιες νέες εξελίξεις που άρχισαν να διαφαίνονται στον ορίζοντα και αφορούν στο Saturn της Sega.

Πληροφορίες, λοιπόν, αναφέρουν ότι το πολυσυζητημένο μηχάνημα θα κυκλοφορήσει αυτόν το μήνα στην αγορά της Ιαπωνίας, αλλά θα αργήσει αρκετά η κυκλοφορία του στην αμερικανική αγορά. Ακόμα, ακούγεται από επίσημες πηγές της Sega ότι η κυκλοφορία του συστήματος Saturn έχει προγραμματιστεί για το καλοκαίρι του 1995, προοπτική που δημιουργεί, βέβαια, κάποια προβλήματα και επηρεάζει σίγουρα τις πωλήσεις των Megadrives και 32X, αλλά, από την άλλη, η Sega καταφέρνει να δώσει ένα γερό χτύπημα στη Nintendo και τη Sony, κερδίζοντας ένα μεγάλο κομμάτι της αγοράς.

Διάφορες φήμες αναφέρουν ότι για τους λόγους που προαναφέραμε, το σύστημα θα κυκλοφορήσει στις αρχές του '97.

Αυτό βέβαια κάπου δεν δείχνει λογικό, αφού τα περισσότερα παιχνίδια που κατασκευάζονται για το 1997, θα κυκλοφορήσουν τον επόμενο χρόνο. Οπως γίνεται αντιληπτό, πρέπει να κρατήσουμε ορισμένες επιφυλάξεις, ελλείψει βάσιμης πληροφόρησης σχετικά με την κυκλοφορία του συστήματος. Βέβαια, με βάση τη λογική, αναμένεται να αναβάλει η Sega προς το παρόν την κυκλοφορία του Saturn, μέχρι το ερχόμενο καλοκαίρι, και να αρκεσθεί προς το παρόν στην επίθεσή της με το 32X. Τι θα γίνει τελικά, κανείς δεν το γνωρίζει. Ετσι, το μόνο που έχουμε να κάνουμε είναι να περιμένουμε.



Amiga Top Ten

1. Kick Off 3
2. Sensible Soccer International
3. World Cup Year '94
4. Beneath A Steel Sky
5. Arcade Pool
6. Skidmarks
7. Man United Champions
8. Elfmania
9. Frontier-Elite 2
10. Body Blows

Mega Drive Top Ten

1. FIFA International Soccer (Electronic Arts)
2. Pete Sampras Tennis (Code Masters)
3. PGA European Tour (Electronic Arts)
4. Sonic 3 (Sega)
5. Fantastic Adventures of Dizzy (Code Masters)
6. The Chaos Engine (Microprose/Renegade)
7. World Cup USA '94 (US Gold)
8. Virtua Racing (Sega)
9. SFII Championship Edition (Sega)
10. Robocop Vs Terminator (Sega)

Super Nintendo Top Ten

1. FIFA International Soccer (Ocean)
2. Starwing (Nintendo)
3. Super Mario Kart (Nintendo)
4. Jurassic Park (Ocean)
5. Mario All-Stars (Nintendo)
6. World Cup USA '94 (US Gold)
7. NBA Jam (Acclaim)
8. Cool Spot (Virgin)
9. Sim City (Nintendo)
10. The Chaos Engine (Microprose/Renegate)

TERRA INFORMATICA

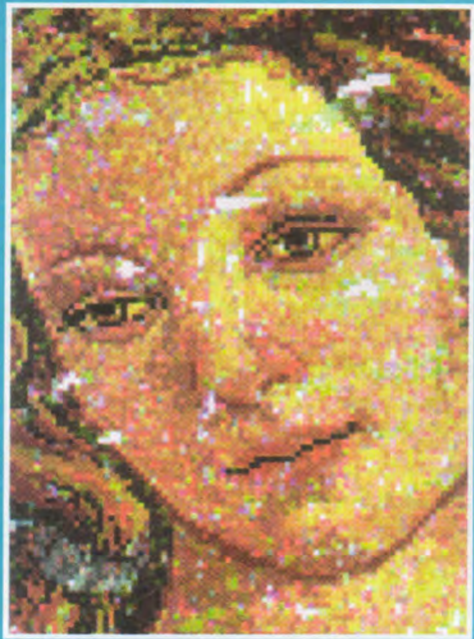
Δείτε το μέλλον στην FES '94

Οι περισσότεροι από εσάς, που παρακολουθείτε τις εξελίξεις από κοντά, θα γνωρίζετε ότι έφτασε και φέτος η ώρα της πραγματοποίησης του FES '94 στο Λονδίνο. Το Future Entertainment Show ήταν σίγουρα ένα από τα σημαντικότερα γεγονότα του μήνα που πέρασε -και αυτού του χρόνου- αφού είναι ίσως μια από τις πιο αναγνωρισμένες εκθέσεις που μπορεί να διαγράψει το μέλλον των τεχνολογικών εξελίξεων για το επερχόμενο νέο έτος. Στο Show, που πραγματοποιήθηκε για μία ακόμα φορά στο Λονδίνο, από 26 μέχρι 30 Οκτωβρίου, παρουσιάστηκαν οι νέες κονσόλες καθώς και οι εξελίξεις στον τομέα των CD-ROM, της Amiga, των Macintosh, των PCs και φυσικά του CD-i. Αυτόν το χρόνο, όπως όλοι, περιμένουμε ότι το FES '94 είχε ξεχωριστό ενδιαφέρον αφού ουσιαστικά παρουσιάστηκαν όλα αυτά τα προϊόντα που θα κυκλοφορήσουν στην ευρωπαϊκή αγορά τον επόμενο χρόνο. Ενας ακόμα λόγος που ενισχύει την άποψη αυτή είναι ότι στις μέχρι τώρα μεγάλες εκθέσεις που πραγματοποιήθηκαν στις Ηνωμένες Πολιτείες δεν παρουσιάστηκαν, κατά περίεργο τρόπο, προϊόντα με ιδιαίτερο ενδιαφέρον. Βέβαια, θα πρέπει να εξαιρέσουμε την ενέργεια της Nintendo, που προσπάθησε να δοκιμάσει τους επισκέπτες της Chicago CES με τα demos του Ultra 64.

Επίσης, αν συνδυάσουμε και την προχριστουγεννιάτικη περίοδο, κατά την οποία η αγορά παρουσιάζει σίγουρα μεγάλο ενδιαφέρον, καταλαβαίνουμε ότι πολλά από τα προϊόντα που θα κυκλοφορούν στις γιορτές θα εκμεταλλευθούν το Show για να κάνουν την πρώτη τους εμφάνιση. Πληροφορίες που είχαμε αναφέρουν ότι τα Coin-op που θα παρουσιαστούν θα είναι το κάτι άλλο. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον θα έχουν επίσης η παρουσίαση των 32-bit μηχανών 3DO, τα νέα CDs της Philips για τα τελευταία CD-i. Η Atari, εκμεταλλευόμενη τα Χριστούγεννα, παρουσιάζει τα Alien Vs Predator και Doom για τα 64bit Jaguar. Τέλος, παρουσιάστηκαν ενδιαφέροντα προγράμματα για PC, Amiga, SNES και Mega Drive, που θα προσπαθήσουν να κερδίσουν ένα μεγάλο μέρος του καταναλωτικού κοινού.



Νέα έκδοση του DPaint



Αν είστε κάτοχος μιας Amiga, είναι σίγουρο ότι θα γνωρίζετε το δημοφιλέστερο πρόγραμμα γραφικών DPaint. Το DPaint είναι ίσως ένα από τα πιο δυνατά πακέτα του είδους, που κυκλοφορούν για την Amiga, με εκατομμύρια χρήστες-φίλους σε όλο τον κόσμο. Η νέα αναβαθμισμένη έκδοση του DPaint, που τιτλοφορείται "DPaint 5", σύντομα θα είναι κοντά σας. Ναι, καλά διαβάσατε! Σύντομα, λοιπόν, ίσως και την ώρα που διαβάζετε αυτές τις γραμμές, θα έχει κυκλοφορήσει η έκδοση 5 του προγράμματος, η οποία θα σας χαρίσει μεγαλύτερη δύναμη και ταχύτητα. Από τις πρώτες πληροφορίες που είχαμε, το DPaint 5 είναι αρκετά πιο γρήγορο από τον προκάτοχό του και περιλαμβάνει νέες δυνατότητες, όπως ARexx, full recordable macros και irregular shaped brush handling. Αυτές βέβαια είναι μόνο μερικές από τις νέες δυνατότητες που σας προσφέρει το πρόγραμμα, γιατί, όπως πληροφορούμαστε, τα χαρακτηριστικά που διαθέτει είναι πραγματικά απίστευτα. Εμείς, πάντως, δεσμευόμαστε να σας μεταφέρουμε αμέσως κάθε νέα πληροφορία που θα έχουμε σχετικά. Ως τον άλλο μήνα, εσείς δεν έχετε παρά να κάνετε υπομονή!

TERRA INFORMATICA

Multimedia Reference Library

Από τη στιγμή που παρουσιάστηκε το CD-ROM drive για την A1200, εκατοντάδες τίτλοι έχουν κάνει την εμφάνισή τους. Εδώ όμως θα πρέπει να σημειώσουμε ότι υπάρχει κάποιο πρόβλημα. Οι περισσότεροι -αν όχι όλοι- από αυτούς τους τίτλους περιορίζονται στα παιχνίδια και δεν μπορούμε να πούμε ότι συναντάμε εύκολα ένα πρόγραμμα γενικού ενδιαφέροντος ή κάποιο επαγγελματικό πρόγραμμα. Το ακριβώς αντίθετο συμβαίνει με τους τίτλους που κυκλοφορούν για PC και Macintosh.Το κενό αυτό που δημιουργείται έρχεται τώρα να καλύψει το Multimedia Reference Library, ένα CD το οποίο μπορεί να φανεί αρκετά χρήσιμο σε ανθρώπους που χρησιμοποιούν επαγγελματικά προγράμματα όπως Brilliance, DPaint, Scala, MediaPoint κ.ά. Μέσα σε αυτό μπορείτε να βρείτε πάνω από 300 background images 24bit σε format JPEG, πάνω από 300 clipart images 256 χρωμάτων σε format IFF και GIF, πάνω από 300 Compugraphic scalable font, πάνω από 100 16bit Sound Effect, μια σειρά εικόνων Nexus Pro, public domain utilities για τη μετατροπή εικόνων, colour bar, Test tones και VT clock. Το Multimedia Reference Library είναι σήμερα διαθέσιμο και η τιμή του φθάνει περίπου τις 50 λίρες.



TERRA INFORMATICA

Η Electronic Arts και η Ocean δημιουργούν

Το 1994 μπορεί να χαρακτηριστεί, χωρίς καμία αμφιβολία, μια χρονιά γεμάτη εκπλήξεις, νέα προϊόντα, νέες τάσεις και γεγονότα. Αλλη μια νέα ανακοίνωση έρχεται να επιβεβαιώσει τα ανωτέρω και πραγματικά να μας ξαφνιάσει. Η Ocean ανακοίνωσε ότι θα κυκλοφορήσει σύντομα πέντε τίτλους της Electronic Arts για Super Nintendo στην Amiga(!) Η ενέργεια της Ocean, για τη μεταφορά στην Amiga γνωστών τίτλων που κυκλοφορούν σε παιχνιδομηχανές, αποτελεί τη συνέχεια της συνεργασίας που υπάρχει ανάμεσα σε αυτήν και την Electronic Arts.



Οπως είναι ήδη γνωστό, οι δυο εταιρίες έχουν ενώσει τις δυνάμεις τους και επεξεργάζονται μαζί τίτλους με αθλητικό περιεχόμενο για το Super Nintendo. Αποτέλεσμα της δουλειάς τους, αποτελεί το FIFA Soccer που πραγματικά δικαιώνει και με το παραπάνω αυτή τη συνεργασία. Οι πέντε τίτλοι που θα κυκλοφορήσουν από την Ocean είναι: Skitchin', PGA Euro Golf, Shaq Fu, Mutant League Hockey και μια συνέχεια των γνωστών Desert Strike και Jungle Strike που χαρακτηριστικά τους θα είναι οι μεγαλύτερες αποστολές, τα πιο εξελιγμένα όπλα και οι συναρπαστικότερες αναζητήσεις.

Η ενέργεια αυτή δίνει μια νέα διάσταση σε όλους τους κατόχους Amiga και CD32, όπως υποστηρίζει ο διευθυντής πωλήσεων της Ocean, Paul Patterson. Και συνεχίζει: "Θα πρέπει να δώσουμε το σαφές μήνυμα στον κόσμο της Amiga, ότι θα συνεχίσουμε να τους υποστηρίζουμε με νέες παραγωγές για πολύ καιρό ακόμα, αφού όπως δείχνουν τα πράγματα η αγορά της Amiga θα παραμείνει ζωντανή για πολύ καιρό". Και οι πέντε τίτλοι θα κυκλοφορήσουν στο τέλος του μήνα ή στις αρχές του επόμενου. Περισσότερες πληροφορίες για τους τίτλους πιστεύουμε ότι θα έχουμε στο επόμενο τεύχος μας.

TERRA INFORMATICA

VR στην Amiga σας

Τα Virtual Reality, μέχρι και πριν από λίγα χρόνια, θα μπορούσε να πει κανείς ότι ανήκαν στη σφαίρα της φαντασίας. Δεν θα μπορούσε κανείς να φανταστεί ότι αυτά που βλέπαμε πριν από λίγα χρόνια στον κινηματογράφο θα μπορούσαν κάποια στιγμή να γίνουν πραγματικότητα. Σήμερα, τα Virtual Reality είναι μια πραγματικότητα. Ηδη και στη χώρα όπου πάντα όλα φθάνουν ύστερα από χρόνια, υπάρχουν σε μεγάλες λέσχες της Αθήνας Virtual Reality Games. Ετσι, τώρα μπορούμε και εμείς να χαρούμε τις νέες διαστάσεις που δίνει αυτή η εκπληκτική τεχνολογία.

Μετά την εμφάνιση των πρώτων VR Games, ένα ερώτημα άρχισε να βασανίζει όλους εμάς τους απλούς χρήστες: "Θα μπορούσε ποτέ η τεχνολογία των Virtual Reality να μεταφερθεί στα σπίτια μας;", "Και αν ναι, πόσο προσιτή τιμή θα έχει αυτή η μεταφορά;". Ερωτήματα στα οποία σήμερα είμαστε σε θέση να δώσουμε απαντήσεις.

Οι πρώτες ενέργειες για τη μεταφορά της τεχνολογίας των VR στα σπίτια μας έγινε από ορισμένες αμερικανικές εταιρίες και μπορούμε να πούμε ότι είχε θετικά αποτελέσματα.



Αρχικά, τα πρώτα προϊόντα που κυκλοφόρησαν στην αγορά και μπορούσαν να προσφέρουν VR χρησιμοποιώντας τους οικιακούς υπολογιστές, απευθύνονταν σε χρήστες-κατόχους PC και Macintosh συστημάτων. Η τιμή τους θα μπορούσε να χαρακτηριστεί αρκετά φυσιολογική σε σχέση με αυτά που προσφέρουν, και πολύ σύντομα θα κάνουν την εμφάνισή τους και στην ευρωπαϊκή αγορά. Τι γίνεται όμως με άλλα συστήματα όπως, για παράδειγμα, η Amiga;



Οπως γίνεται αντιληπτό, ένα μηχάνημα που υποστηρίζεται από εκατομμύρια χρήστες σε όλο τον κόσμο (αυτή είναι η δύναμη της Amiga) δεν θα μπορούσε ποτέ να αγνοηθεί από τις εταιρίες και να μείνει πίσω σε αυτόν τον τομέα.

Τα πρώτα βήματα για VR στην Amiga έγιναν από την αμερικανική VictorMaxx Technologies, μια μικρή αλλά σημαντική στο χώρο της εταιρία κατασκευής Hardware, η οποία κατασκεύασε το πρώτο πραγματικό VR "κράνος" για Amiga. Το προϊόν ονομάζεται CyberMaxx HMD, και είναι ένα πλήρες VR σύστημα το οποίο μπορεί να δώσει μια νέα διάσταση στο αγαπημένο σας μηχάνημα.

Το ειδικό "κράνος" που φοράει ο χρήστης, διαθέτει τις ειδικές οθόνες που μπορούν να δώσουν ανάλυση 120.000 pixel και πλήρη χρώματα 256. Επίσης, δύο μικροσκοπικά ακουστικά που βρίσκονται στο "κράνος" μπορούν να προσφέρουν εκπληκτικό ψηφιακό στερεοφωνικό ήχο. Αρχικά, το CyberMaxx HMD κατασκευάστηκε και ήταν κατάλληλο μόνο για συστήματα PC και Macintosh, αλλά αργότερα, όταν η εταιρία κατάλαβε ότι η αγορά της Amiga παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον, έκανε διάφορες μετατροπές και κυκλοφόρησε το CyberMaxx HMD για Amiga.

Οπως εύκολα μπορεί να συναχθεί από όλα αυτά, ίσως σύντομα δούμε το προϊόν αυτό να κυκλοφορεί και για το Mega Drive της Sega, το Jaguar της Atari, το SNES της Nintendo κ.ά.

Η σύνδεση του CyberMaxx HMD στην Amiga σας είναι σχετικά απλή υπόθεση, αφού μπορείτε να συνδέσετε το ένα καλώδιο στη video έξοδο της Amiga (εκεί που συνδέετε και το monitor) και το δεύτερο καλώδιο στη σειριακή έξοδο του μηχανήματός σας, για να μπορεί να δώσει όλες αυτές τις πληροφορίες που αφορούν στην κίνηση.

Τα παιχνίδια που θα κυκλοφορήσουν και θα υποστηρίζουν VR θα είναι πολλά και μερικά από αυτά θα αποτελούν μεταφορές γνωστών αγαπημένων τίτλων.

Τα VR είναι σήμερα εδώ και υπόσχονται να προσφέρουν δυνατότητες πέρα από τα σύνορα της φαντασίας. Το κόστος του CyberMaxx HMD φθάνει περίπου τις 500 λίρες.

ATARI

JAGUAR™

64 - BIT

INTERACTIVE MULTIMEDIA SYSTEM

Αγγίξτε το Μέλλον

The Jaguar has picked up five top awards at the world's biggest consumer electronics show, the CES in Las Vegas. Just three months after its US release, the Jaguar caused a storm at the show,being voted the industry's Best New Game System (Video Games Magazine), Best New Hardware System (by Game Informer) and the 1993 Technical Achievement of the Year (by magazine DieHard GameFan). Also video Games Magazine awarded a Jaguar advertisement 1993's Best Print Advert, and Electronic Games Magazine (EGM) voted Tempest 2000, in its unfinished state, the Best Game of the Show. The Best New Game System award was created specifically for the Jaguar system. Chris Gore, editor of video Games Magazine, said "[Jaguar] eclipses 3DO as best bang for your buck". Game Informer's editor McNamara said, "Atari has a winner on its hands.. It will need great software,

games certainly haven't reached the same stantard. The Jaguar has picked up five top awards at the world's biggest consumer electronics show, the CES in Las Vegas.Just three months after its US release, Jaguar caused a

Achievement of the Year (by the magazine DieHard GameFan). Also video Games Magazine awarded a Jaguar advertisement 1993's Best Print Advert, and Electronic Games Magazine (EGM) voted Tempest 2000, in its unfinished state, the Best Game of the Show. The Best New Game System award was created specifically for the Jaguar system. Chris Gore, editor of video Games Magazine, said "[Jaguar]eclipses 3 DO best bang for your buck". Game Informer's editor Mc Namara said, "Atari has a winner on its hands. It will need great software, but if... Cybermorph set the stantard, Atari is definitely on its way." Sadly, as we knowfrom our reviews of Raiden and Crescent Galaxy Cybermorph has set a benchmark for other games tobe judged against, but these other games certainly haven't reached the same stantard. The Jaguar has picked up five top awards at the world's biggest consumer electronics show, the CES in Las Vegas. Just three









but if Cybermorph set the stantard, Atari is definitely on its way." Sadly, as we know from our reviews of Raiden and Crescent Galaxy (pages 50 and 54 respectively), Cybermorph has set a benchmark for other games to be judged against, but these other

storm as the show being voted the industry's Best New Game System (Video Games Magazine). Best New Hardware System (by Game Informer) and the 1993 Technical

months after its US release, the Jaguar caused a storm at the show, being voted the industry's Best New Game System (Video Games Magazine). Best New Hardware System (by Game Informer) and the 1993 Technical Achievement of the year.

Η Πρώτη 64 bit Παιχνιδομηχανή είναι πραγματικότητα!

ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΕΛΛΑΔΑΣ: Α-ΣΥΣΤΕΜΣ ΑΕ, ΠΕΙΡΑΙΩΣ 62, ΜΟΣΧΑΤΟ ΤΗΛ.: 4832.855

R•E•A•L

3DO INTERACTIVE MULTIPLAYER

Είναι η τρίτη φορά που αναφερόμαστε στο 3DO της Panasonic, αλλά αναμφίβολα το αξίζει! Πλέον, έχουμε στα χέρια μας την τελική ευρωπαϊκή έκδοσή του...

• του Γ. Κακαλέτρη



Δεν πρόκειται για κάτι διαφορετικό από όσα έχουμε παρουσιάσει κατά το παρελθόν. Το REAL 3DO της Panasonic καλύπτει -επιτέλους- το standard εικόνας PAL και εισέρχεται δυναμικά στη μάχη για την κατάκτηση της ευρωπαϊκής αγοράς.

Εχοντας καλύψει εξαντλητικά το θέμα σε προηγούμενες παρουσιάσεις, επιχειρούμε μία πολύ σύντομη τεχνική αναφορά και επικεντρώνουμε την προσοχή μας σε τομείς που αυτή τη φορά προσέλκυσαν ιδιαίτερα το ενδιαφέρον μας.

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Το σύστημα της Panasonic αποτελείται από την κεντρική μονάδα και το CD drive, ενσωματωμένα στο ίδιο κουτί. Η κεντρική μονάδα αποτελείται από RISC μικροεπεξεργαστή, συγκεκριμένα τον ARM60/12.5MHz, ο οποίος υπόσχεται άριστες επιδόσεις. Πλαισιώνεται από 2 επεξεργαστές γραφικών και 16-μπιτο επεξεργαστή ψηφιακού σήματος (DSP). Το CD καλύπτει τα πιο δημοφιλή standards της εποχής και δεν αφήνει περιθώρια για αμφισβήτηση. Τα τεχνικά του χαρακτηριστικά αναφέρουν ταχύτητα μεταφοράς μεγαλύτερη από 300KB/sec (double speed) και multisession, ενώ παράλληλα μπορεί να διαβάσει τα ακόλουθα formats:

3DO CDs: Τίτλους software αποκλειστικά γραμμένους για το 3DO (παιχνίδια και multimedia εφαρμογές ως επί το πλείστον). Audio CDs: Κλασικά CDs ήχου. Ενσωματώνει πρόγραμμα για το χειρισμό τους, ενώ μπορεί να παράγει και fractal graphics ανάλογα με τη μουσική.

CD+G: CD and graphics, ηχητικά CDs δηλαδή που περιέχουν και συνοδευτικές εικόνες.

PhotoCDs: CDs που περιέχουν φωτογραφίες με την τυποποίηση του PhotoCD της Kodak.

VideoCDs: CDs που περιέχουν ταινίες κωδικοποιημένες MPEG. Απαιτείται ειδικό cartridge για τη χρήση τους, το οποίο δεν περιέχεται στο βασικό σύστημα REAL.

Οι γραφικές δυνατότητες του 3DO είναι αρκετά μεγάλες. 32.768 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη, τα οποία μπορούν να φτάσουν και τα 16.7 εκατ., με μέγιστη ανάλυση 640x480 pixels.

Ο ήχος είναι ποιότητας 16bit, 44KHz και απλά δεν αφήνει περιθώρια αμφισβήτησης.

Η μνήμη του συστήματος είναι 2MB RAM για τη CPU, 1MB για την οθόνη και 32KB τροφοδοτούμενα από μπαταρία για την αποθήκευση παιχνιδιών (savegames). Στο 1MB της ROM του REAL βρίσκονται τα προγράμματα χειρισμού των διάφορων formats CDs.

Στις εισόδους/εξόδους του REAL περιλαμβάνονται τα εξής: τρεις μορφές εξόδου εικόνας (RF, composite και Y/C), δύο έξοδοι ήχου (ακουστικά ή ενισχυτής), μία είσοδος για χειριστήριο (το δεύτερο συνδέεται αλυσιδωτά πάνω στο πρώτο) και, τέλος, δύο θύρες επεκτάσεων, μία από τις οποίες προορίζεται για το MPEG cartridge.

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Εχοντας, λοιπόν, στη διάθεσή μας την PAL έκδοση του 3DO, είχαμε την ευκαιρία να εκτιμήσουμε σωστά μερικές από τις δυνατότητές του. Καταρχήν, εντυπωσιάζει η ταχύτητά του. Αρκεί κάποιος να ρίξει μια ματιά σε ένα PhotoCD μέσω του 3DO για να καταλάβει περί τίνος πρόκειται. Χωρίς καμία υπερβολή, η εικόνα των 768x512 pixels εμφανίζεται στην οθόνη στο 1/10 του χρόνου που απαιτείται για την ίδια εργασία από 486DX/33MHz με 8MB RAM και το πρόγραμμα Photoshop. Αμεσα εκτελούνται οι εργασίες περιστροφής κατά 90 μοίρες και τα αναποδογυρίσματα της φωτογραφίας. Χαρακτηριστικό της άνεσης του συστήματος είναι ότι δεν υπολογίζει την τελική εικόνα, όπως γίνεται σε ένα τυπικό υπολογιστικό σύστημα, αλλά σε πραγματικό χρόνο δείχνει την κίνηση της περιστροφής ή του flipping ή ακόμα και του zoom-in και out!



Ωστόσο, το πρόγραμμα του 3DO για το χειρισμό PhotoCDs έχει κάποια σημαντικά μειονεκτήματα: δεν δημιουργεί καταλόγους με τις φωτογραφίες που περιέχονται σε ένα PhotoCD, ενώ αγνοεί τις μεγαλύτερες αναλύσεις που περιέχονται σε αυτό. Ετσι, δεν μπορεί να εξετάσει κάποιος μία φωτογραφία, ψάχνοντας τις λεπτομέρειες. Με τη βοήθεια του Super Wing Commander, πήραμε μια γεύση για τις δυνατότητες που προσφέρει αυτό το σύστημα στον τομέα των γραφικών και της κίνησης, αν και δεν είχαμε καμία αμφιβολία. Μελανό σημείο του Panasonic REAL παραμένει, ένα χρόνο μετά την εμφάνισή του, το λιγοστό software. Η ιδέα του standard δεν έχει ακόμα περάσει στην παγκόσμια αγορά και έτσι το σύστημα της Panasonic εξακολουθεί να είναι το μόνο που υπάρχει.

Η τιμή του κυμαίνεται σε ικανοποιητικά επίπεδα (τελική



τιμή με παιχνίδι γύρω στις 170.000 δρχ., αν σκεφτεί κάποιος ότι πριν από ένα μήνα η τιμή του ήταν γύρω στις 240.000 δρχ.), αλλά ας μην ξεχνάμε την τεχνολογία που προσφέρεται στο REAL. Το πρώτο PAL REAL ευρωπαϊκών προδιαγραφών της παρουσίασης μας πρόσφεραν τα καταστήματα TeleClub.

SUPER WING COMMANDER

Μαζί με το 3DO ήρθαν και τα πρώτα demos των "παιχνιδιών της επόμενης γενιάς". Το Super Wing Commander είναι ένα από αυτά. Η κίνηση του παίκτη μέσα από μενού, οδηγίες και εντολές -χωρίς καμία αμφιβολία- θυμίζει ταινία επιστημονικής φαντασίας. Πλήθος γραφικών με συνεχή κίνηση, που σπάνια εμφανίζει μικρές διακοπές (της τάξης των κλασμάτων του δευτερολέπτου) λόγω της μεταφοράς από το CD, συνδυαζόμενα με ήχο υψηλής πιστότητας και ομιλία χωρίς καμία οικονομία, κάνουν τον παίκτη να νιώθει ότι όντως παρακολουθεί ταινία.

Ομως, όσο ευχάριστη και αν είναι η εισαγωγή ενός παιχνιδιού, το ζητούμενο είναι το ποιοτικό gameplay. Το Super Wing Commander αποτελεί ένα συνδυασμό εξομοιωτή και τρισδιάστατου shoot'em up.

Ο παίκτης τοποθετείται στο cockpit ενός μαχητικού διαστημοπλοίου και πρέπει, ακολουθώντας ένα προκαθορισμένο σχέδιο, να εξοντώσει σε... "διαστημομαχίες" τα εχθρικά σκάφη. Το joypad δεν είναι ό,τι καλύτερο προκειμένου να εξομοιώσει το μοχλό ενός σκάφους τέτοιου είδους, με αποτέλεσμα τα πράγματα να είναι κάπως δύσκολα. Σε αυτό συμβάλλει και η πολύ μεγάλη ταχύτητα κίνησης του παιχνιδιού, καθώς και οι γρήγορες αντιδράσεις του υπολογιστή. Ουδεμία συζήτηση γίνεται για vector graphics. Τα διάφορα διαστημόπλοια, πλανήτες και αστεροειδείς σχεδιάζονται με μεγάλη λεπτομέρεια και το 3DO τα χειρίζεται με πολύ μεγάλη άνεση. Ο ήχος βρίσκεται σε πολύ υψηλά επίπεδα, με μεγάλη διάρκεια ομιλίας, δυνατά εφέ και soundtrack. Πιο σύνθετο gameplay και καλύτερος χειρισμός θα το καθιστούσαν περισσότερο αξιόλογο από μια εντυπωσιακή επίδειξη ταχύτητας, γραφικών και ήχου.

SUPER GAME BOY

Πριν από περίπου πέντε μήνες, μέσα από τις σελίδες του περιοδικού μας, είχαμε ανακοινώσει ότι πρόκειται να κυκλοφορήσει ένα νέο επαναστατικό περιφερειακό από τη Nintendo, το οποίο θα άκουγε στο όνομα "Super Game Boy" και θα έδινε τη δυνατότητα στα παιχνίδια του Game Boy να παίζουν χωρίς κανένα πρόβλημα στο Super Nintendo και μάλιστα με χρώμα.

• του Θ. Ραφτόπουλου

Σήμερα βρισκόμαστε στην ευχάριστη θέση να σας παρουσιάσουμε το νέο προϊόν που έκανε την εμφάνισή του αυτό το μήνα στη χώρα μας και σίγουρα θα δώσει μια νέα διάσταση στην ποιότητα των προγραμμάτων για Game Boy και SNES.

Μπορείτε, λοιπόν, πλέον να απολαύσετε ξανά και ξανά όλα τα κλασικά παιχνίδια του Game Boy, αλλά αυτήν τη φορά με χρώμα. Το Super Game Boy είναι ένα cartridge που διαθέτει έναν ειδικό μετατροπέα και τοποθετείται στο Super NES όπως και όλα τα άλλα cartridges. Στο επάνω μέρος του φέρει μία ειδική υποδοχή κατάλληλη να δέχεται όλα τα cartridges του Game Boy.

Ετσι, αγοράζοντας το Super Game Boy, το μόνο που πρέπει να κάνετε είναι να το τοποθετήσετε όπως και ένα συνηθισμένο cartridge στο Super Nintendo, βάζοντας στην ειδική υποδοχή που διαθέτει κάποιο παιχνίδι του Game Boy. Μόλις ανοίξετε την κονσόλα, θα μπορείτε να παίξετε με το -έγχρωμο πια- παιχνίδι που σας αρέσει. Οσα παιχνίδια έχουν κυκλοφορήσει μέχρι σήμερα συνεργάζονται άψογα και χωρίς κανένα πρόβλημα με το περιφερειακό, το οποίο τους δίνει τη δυνατότητα να εμφανίζονται με πολλαπλές αποχρώσεις, από τέσσερα χρώματα και ήχο στερεοφωνικό που μάλιστα πολλές φορές πλησιάζει την ποιότητα των 16-bit παιχνιδιών. Η οθόνη του ενεργού παιχνιδιού δεν καλύπτει ολόκληρη την οθόνη της τηλεόρασης, αλλά περίπου τα 2/3 αυτής. Το υπόλοιπο 1/3 καλύπτεται από κάποιο εντυπωσιακό background.

Δοκιμάσαμε 3 τυχαία παιχνίδια με το περιφερειακό: Tetris, Tetris 2 και Prince of Percia. Και τα τρία παιχνίδια έτρεχαν χωρίς κανένα πρόβλημα και μπορούμε να πούμε ότι τα αποτελέσματα που είδαμε ήταν ικανοποιητικά. Στο σημείο αυτό θα πρέπει να ανοίξουμε μία παρένθεση, η οποία αποκαλύπτει μια ακόμα δυναμική πλευρά του Super Game Boy. Με βάση τις ανακοινώσεις της Nintendo, υπάρχει προοπτική να κατασκευαστούν παιχνίδια ειδικά για το Super Game Boy, τα οποία θα εμφανίζουν έως 256 χρώματα, γεγονός το οποίο σημαίνει ότι οι χρήστες που θα αποφασίσουν να αγοράσουν το Super Game Boy δεν θα περιοριστούν στη χρησιμοποίηση παιχνιδιών που έχουν κυκλοφορήσει και απεικονίζονται με μόνο 4 χρώματα, αλλά θα μπορούν να αγοράσουν νέα παιχνίδια, ειδικά κατασκευασμένα για το νέο περιφερειακό, τα οποία θα υποστηρίζουν 256 χρώματα.



Η προοπτική αυτή γίνεται σήμερα πραγματικότητα, με την επίσημη κυκλοφορία του Donkey Kong '94 (είχαμε προβεί στην ανακοίνωσή του πριν από 2 μήνες), το οποίο κατασκευάστηκε και κυκλοφόρησε ειδικά για το Super Game Boy. Αυτό φυσικά δεν σημαίνει ότι το παιχνίδι δεν μπορεί να παιχτεί και στο απλό Game Boy. Εμείς, από την πλευρά μας, φροντίσαμε να εξασφαλίσουμε και να παρουσιάσουμε το παιχνίδι για την καλύτερη ενημέρωσή σας. Οι δυνατότητες του Super Game Boy δεν σταματούν εδώ. Οταν τοποθετήσουμε κάποιο παιχνίδι (οποιοδήποτε παλαιό ή νέο) σε αυτό και πατήσουμε τα πλήκτρα L και R ταυτόχρονα από το

χειριστήριο, εμφανίζεται ένα γραφικό μενού που αποτελείται από πέντε εικονίδια και μας δίνει τη δυνατότητα να κάνουμε κάποιες ρυθμίσεις που αφορούν στο παιχνίδι.

Ετσι, επιλέγοντας το πρώτο εικονίδιο, μπορούμε να επιλέξουμε την τετραχρωμία που μας αρέσει μεταξύ 32 διαφορετικών τετράχρωμων συνδυασμών, ενώ με το δεύτερο εικονίδιο μπορούμε να επιλέξουμε το background που θα περιβάλλει την ενεργό οθόνη του παιχνιδιού (υπάρχουν συνολικά δέκα διαφορετικά backgrounds που μπορούμε να επιλέξουμε). Με το τρίτο εικονίδιο επιλέγουμε το συνδυασμό των πλήκτρων που μας αρέσει για το χειρισμό του παιχνιδιού, με το τέταρτο εικονίδιο εμφανίζεται ένα γραφικό πρόγραμμα που μας δίνει τη δυνατότητα να αλλάξουμε τα χρώματα στην ενεργό οθόνη του παιχνιδιού και, τέλος, το πέμπτο εικονίδιο μας δίνει τη δυνατότητα να κατασκευάσουμε τα δικά μας backgrounds όπως μας αρέσει, με τη βοήθεια ενός γραφικού προγράμματος. Το Super Game Boy είναι εδώ. Ξεχάστε, λοιπόν, από εδώ και στο εξής τις απαίσιες πρασινο-γκρί οθόνες και ελάτε στο φανταστικό κόσμο του χρώματος. Αγαπημένα παιχνίδια μπορούν να προσλάβουν μια νέα διάσταση και να σας προσφέρουν για μια ακόμα φορά μερικές ώρες διασκέδασης.

Donkey Kong '94

Ενα από τα πιο γνωστά παιχνίδια που έγραψαν πραγματικά ιστορία στο χώρο των computer games είναι το Donkey Kong. Ηταν το πρώτο παιχνίδι στο οποίο εμφανίστηκε ο αγαπημένος ήρωας Mario. Δεκατρία χρόνια μετά την πρώτη εμφάνιση του Mario στο πρώτο Donkey Kong, βρισκόμαστε στην ευχάριστη θέση να σας παρουσιάσουμε το νέο Donkey Kong το οποίο κυκλοφόρησε για το Super Game Boy. Το παιχνίδι ανήκει στα παιχνίδια που θα επανακυκλοφορήσουν με ειδικό σχεδιασμό και θα εκμεταλλεύονται τις δυνατότητες του Super Game Boy, έχοντας γραφικά 256 χρωμάτων και στερεοφωνικό ήχο.

Διαθέτει περισσότερες από 100 διαφορετικές πίστες, στις οποίες θα πρέπει να αντιμετωπίσετε φωτιές, ζουζούνια και ό,τι άλλο μπορεί να βάλει το μυαλό σας. Σε κάθε πίστα υπάρχει μια μυστική πόρτα, η οποία ανοίγει μόνο αν καταφέρετε να πάρετε το κλειδί της πίστας, κάτι μάλλον δύσκολο, κυρίως στα προχωρημένα επίπεδα. Τα τέσσερα πρώτα επίπεδα είναι τα γνωστά μας από το κλασικό Donkey Kong και είναι ακριβώς ίδια με αυτά της πρώτης έκδοσης.

Τα γραφικά είναι πολύ καλά, με πίστες καλοσχεδιασμένες και "ντυμένες" με όμορφα χρώματα, ενώ ο ήχος θα ήταν πολύ καλύτερος, αν τα ηχητικά εφέ ήταν περισσότερα και πιο σύγχρονα. Σε ό,τι αφορά το χειρισμό δεν χρειάζεται να πούμε πολλά, αφού λίγο- πολύ είναι γνωστός σε όλους.

Το Donkey Kong είναι το πρώτο παιχνίδι το οποίο κυκλοφορεί για Super Game Boy και τα αποτελέσματα από αυτή την παραγωγή είναι αρκετά ικανοποιητικά. Ωστόσο, από πληροφορίες που έχουμε στη διάθεσή μας, θα ακολουθήσει η επανέκδοση της γνωστής περιπέτειας Zelda, καθώς και δεκάδες άλλοι τίτλοι, αφού αρκετές εταιρίες έχουν εκφράσει την επιθυμία να κατασκευάσουν παιχνίδια ειδικά για το Super Game Boy.

Κλείνοντας, πρέπει να τονίσουμε ότι το Super Game Boy που είχαμε στη διάθεσή μας για την παρουσίαση ήταν αμερικανικών προδιαγραφών. Ευχαριστούμε το κατάστημα Gamers Club, Λεωφ. Αλεξάνδρας 31 & Μουστοξύδη, τηλ.: 6439824 που μας το Super game boy πρόσφερε για την παρουσίαση.

Εικόνες από το Donkey Kong '94



Μεγάλος Διαγωνισμός

PIXEL & TELECLUB



32 ΟΝΕΙΡΕΜΕΝΑ ΔΩΡΑ ΑΞΙΑΣ 870.000 δρχ. ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΝ ΝΑ ΤΑ ΑΠΟΚΤΗΣΕΤΕ!!

Μη σας κοπεί η ***ανάσα***, μη σας τσακίσει η ***αγωνία*** μέχρι να βγουν τα αποτελέσματα. ***Be cool***, με λίγη τύχη και δύο κουπόνια κάποιο από τα 32 υπέροχα δώρα του **TELECLUB** θα γίνει δικό σας. Συγκεντρώστε 2 κουπόνια και λάβετε μέρος στη μεγάλη κλήρωση. Ο διαγωνισμός θα έχει διάρκεια δύο μήνες (τεύχη Νοεμβρίου και Δεκεμβρίου 1994).

ΤΑ ΔΩΡΑ ΜΕ ΤΗ ΣΕΙΡΑ ΠΟΥ ΘΑ ΚΛΗΡΩΘΟΥΝ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΕΞΗΣ:

1ο ΔΩΡΟ: ΕΝΑ NEO GEO
2ο ΔΩΡΟ: ΕΝΑ CD32
3ο ΔΩΡΟ: ΕΝΑ CARTRIDGE NEO GEO
4ο ΔΩΡΟ: ΕΝΑ CARTRIDGE NEO GEO
5ο ΔΩΡΟ: ΕΝΑ MEGA DRIVE + SONIC
6ο ΔΩΡΟ: ΕΝΑ ΡΑΔΙΟΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ SUPER TECH
7ο-9ο ΔΩΡΟ: ΕΝΑ MASTER SYSTEM + ALEX KID
10ο-12ο ΔΩΡΟ: ΕΝΑ CARTRIDGE MASTER SYSTEM
13ο-17ο ΔΩΡΟ: ΜΙΑ ΔΙΣΚΕΤΑ CD32
18ο-22ο ΔΩΡΟ: ΕΝΑ CARTRIDGE MEGA DRIVE
23ο-32ο ΔΩΡΟ: ΕΝΑ ORIGINAL GAME

ΟΛΑ ΤΑ ΔΩΡΑ ΕΙΝΑΙ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΟΥ TELECLUB
ΑΘΗΝΑ: Θησέως 60, Καλλιθέα, Τηλ.: 9574371-2, Fax: 9588503,
ΒΟΛΟΣ: Καρτάλη 100 & Αλεξάνδρας, Τηλ.: (0241) 35449
ΚΑΛΑΜΑΤΑ: ΠΑΝΑΓΙΩΤΗ ΚΑΙΣΑΡΗ 4, Τηλ.: (0721) 94479

ΠΩΣ ΘΑ ΚΕΡΔΙΣΕΤΕ

Κόψτε και κρατήστε το κουπόνι της σελίδας με την ένδειξη Α όπως και το κουπόνι που θα υπάρχει στο επόμενο τεύχος με την ένδειξη Β. Αφού συγκεντρώσετε τα κουπόνια Α και Β (τεύχη Νοεμβρίου & Δεκεμβρίου 1994 αντίστοιχα), συμπληρώστε τα με τα στοιχεία σας και ταχυδρομήστε τα στη διεύθυνση: PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: "Μεγάλος Διαγωνισμός", μέχρι τις 12.1.95 (σφραγίδα ταχυδρομείου). Εγκυρα θεωρούνται τα κουπόνια στα οποία αναγράφονται τα πλήρη στοιχεία του αποστολέα/συμμετέχοντος (φωτοτυπίες δεν γίνονται δεκτές). Ολοι οι φάκελοι που συγκεντρώνουν 2 κουπόνια δύο διαφορετικών μηνών θα συμμετάσχουν σε κλήρωση που θα αναδείξει 32 τυχερούς και η οποία θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού στις 17 Ιανουαρίου 1995. Τα ονόματα των τυχερών θα ανακοινωθούν στο τεύχος Φεβρουαρίου του PIXEL. Στην κλήρωση δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής τα στελέχη της Compupress A.E. και του TeleClub καθώς και οι συγγενείς τους μέχρι και β' βαθμού. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των παραπάνω ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής αδυναμίας.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ
PIXEL & TELECLUB
ΤΕΥΧΟΣ ΝΟΕΜΒΡΙΟΥ

Α

ΕΠΩΝΥΜΟ .... ΟΝΟΜΑ ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....
Τ.Κ. .... ΠΟΛΗ ....
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ ....
ΗΛΙΚΙΑ ....
ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ....

SX-1

Κάντε το Amiga CD32 μία κανονική Amiga

Περιμέναμε αυτό το "μαγικό κουτί" από την πρώτη στιγμή της εμφάνισης του Amiga CD32. Τελικά, δεν ήρθε από την Commodore, αλλά ένα χρόνο αργότερα από την Panavision Inc.

• του Γ. Κακαλέτρη

Η Commodore εμφανίζοντας το Amiga CD32 προσπάθησε να αποφύγει το λάθος του CDTV, την πλήρη αποκοπή του από το χώρο της Amiga. Ομως φαίνεται "ξέχασε" να δώσει στο CD32 αυτό το κάτι που θα δικαιολογούσε τον τίτλο Amiga. Αν και βασισμένο στο ίδιο hardware, το CD32 έπασχε από την έλλειψη όλων εκείνων των θυρών που έκαναν το CDTV να πωλήσει τα λιγοστά κομμάτια που πώλησε: τις θύρες πληκτρολογίου, drive, εκτυπωτή κ.λπ.

Ενα χρόνο μετά την επίσημη "πρώτη" του CD32, από την άλλη πλευρά του Ατλαντικού μάς έρχεται ένα νέο περιφερειακό το οποίο υπόσχεται να μετατρέψει το Amiga CD32 σε μια πλήρη Amiga 1200: Panavision SX-1.



ΕΞΩΤΕΡΙΚΑ-ΥΠΟΔΟΧΕΣ

Με την πρώτη ματιά, το SX-1 δίνει την εντύπωση πλήρους κατασκευής. Το σχετικά μικρό μαύρο κουτί είναι γεμάτο βύσματα, αφού οι κατασκευαστές του φαίνεται να πρόβλεψαν κάθε δυνατή ανάγκη ενός κατόχου CD32. Ετσι, συνοπτικά βρίσκουμε τις εξής υποδοχές:

• **Υποδοχή CD32.** Συνδέεται στο expansion slot του CD32, αφού πρώτα απομακρυνθεί το προστατευτικό κάλυμμα. Υπάρχει η πρόβλεψη για τη σύνδεση του γνωστού FMV cartridge της Commodore, το οποίο επιτρέπει τη χρήση MPEG Video CDs με την ύπαρξη pass-through βύσματος.

• **Πληκτρολόγιο.** Μια από τις μεγάλες απορίες μας περί το SX-1 ήταν το είδος του πληκτρολογίου το οποίο θα συνδέεται πάνω του. Τελικά, προς μεγάλη μας έκπληξη, αποκαλύφθηκε ότι το μικρό κουτί έκρυβε ένα ακόμα θαύμα, αφού επιτρέπει τη χρήση κλασικού AT πληκτρολογίου, το οποίο έχει πολύ χαμηλότερο κόστος από αυτό του πληκτρολογίου μιας A2000 ή A4000. Λίγο άβολη είναι η εξομοίωση των πλήκτρων, όμως αυτό είναι λογικά αναμενόμενο.

• **RGB.** Αδικαιολόγητη και πολύ σοβαρή ήταν η έλλειψη εξόδου RGB από το CD32, αφού με αυτό τον τρόπο καθίσταντο άχρηστα γι' αυτό πολλά monitors amiga users τα οποία δεν είχαν υποδοχή Y/C ή Composite Video. Ενα multiscan monitor είναι ό,τι πρέπει για... επαγγελματική χρήση της πρώην κονσόλας!

• **Παράλληλη θύρα.** Για την παράλληλη θύρα δεν υπάρχει τίποτε ιδιαίτερο να πούμε. Κατά τα αναμενόμενα, είναι η κλασική 25-πινη στην οποία μπορεί να συνδεθεί κάθε εκτυπωτής centronics, ενώ άλλες χρήσεις είναι δίκτυο με τη χρήση parnet, digitizers, samplers κ.λπ.

• **Σειριακή Θύρα.** Εδώ μας ξάφνιασε λίγο η Panavision, αφού δεν πρόκειται για την 25-πινη υποδοχή που έχουμε συνηθίσει στο πίσω μέρος της Amiga, αλλά για σειριακή θύρα των 9 pins, όπως την έχουν συνηθίσει ως εναλλακτική μορφή οι PC users. Βέβαια, αυτό δεν δημιουργεί κάποιο σημαντικό πρόβλημα, αφού τα περισσότερα σύγχρονα modems (η μονάδα που ως επί το πλείστον αξιοποιεί τη σειριακή θύρα) έρχονται με 9pin βύσμα ή κάποιον adaptor.

• **Karaoke audio in.** Ομολογώ ότι αυτό δεν το χρειάστηκα και μάλλον το ίδιο θα συμβεί και με όλους σχεδόν τους Amiga CD32 users. Πρόκειται για υποδοχή μικροφώνου για μείξη με τον ήχο του CD και έξοδο σε ενισχυτή...

• **Floppy drives.** Ομως, από όλα τα προαναφερθέντα, η μεγάλη πλειοψηφία των CD32 users θα εκτιμήσει περισσότερο τη θύρα του εξωτερικού drive, η οποία τους δίνει αυτόματα πρόσβαση στην τεράστια βιβλιοθήκη software για Amiga, που έρχεται με τη μορφή δισκετών. Μέχρι 4 drives συνδέονται στο SX-1, όπως και σε μια κα-

νονική Amiga, αν και θα χρειαστεί κανείς εξωτερικό τροφοδοτικό από κάποιο σημείο και μετά.

• **Hard Drive port.** Πρόκειται για ένα παράξενο βύσμα των 37pins, το οποίο θα χρησιμεύει στη σύνδεση εξωτερικού δίσκου IDE 3.5". Από αυτό το σημείο γίνεται φανερό ένα ακόμα χαρακτηριστικό του SX-1: Ενσωματώνει και τον ελεγκτή IDE της A1200, έτσι δέχεται και σκληρό δίσκο.

ΤΟ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ

Οποιος όμως νομίζει ότι κάπου εδώ τελειώνει η περιγραφή των χαρακτηριστικών του SX-1, κάνει μεγάλο λάθος, αφού στο εσωτερικό του μαύρου κουτιού κρύβεται ακόμα μια μεγάλη έκπληξη. Προτού φθάσουμε σε αυτήν, ανοίγοντας το SX-1, παρατηρούμε τα δύο chips που έχουν αναλάβει την επικοινωνία της Amiga με τον έξω κόσμο, τα CIA (Complex Interface Adaptors).

Αμέσως τραβά το μάτι το λεπτό βύσμα των 44pins για την προσθήκη εσωτερικού σκληρού δίσκου των 2.5". Αν τα βρει κάποιος σκούρα με την προσθήκη δίσκου στην ιδιόμορφη θύρα των 37pins, τότε μπορεί να καταφύγει στη θύρα αυτή η οποία είναι γνώριμη από την Amiga 1200 αλλά και από όλα τα laptops.

Ομως υπάρχει και άλλη έκπληξη: το slot μνήμης. Μία θέση για SIMM των 72pins (τα κοινά του εμπορίου, 70 ή 80ns) χωρητικότητας 1, 2, 4 ή και 8MB! Μπορεί λοιπόν να έχει κανείς 10MB συνολικής RAM, όπως ακριβώς και σε μια A1200, δυνατότητα που επιπλέον διπλασιάζει την ταχύτητα του συστήματος.

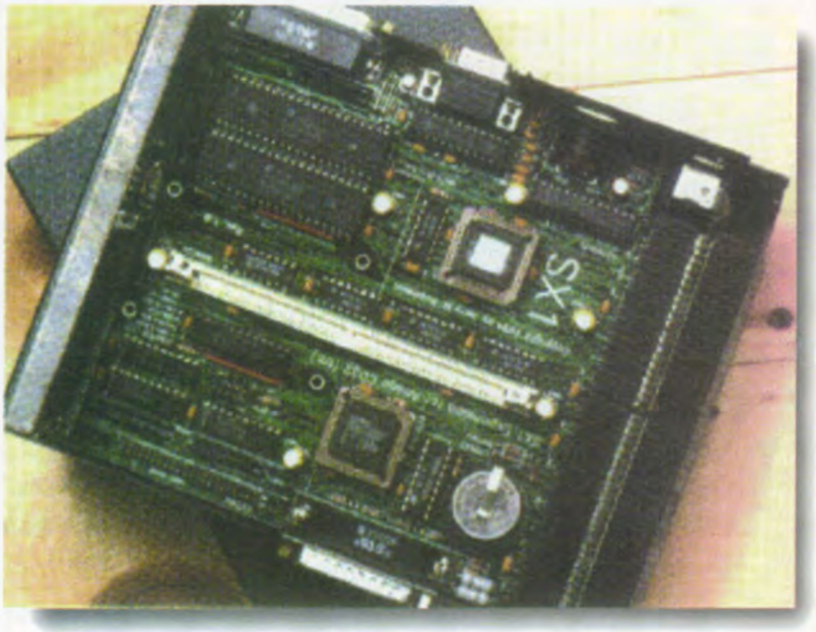
ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ

Το SX-1 το είχαμε στα χέρια μας για ελάχιστο χρόνο, όσο απαιτούσε η συγγραφή του review. Ομως, σε αυτό το μικρό χρονικό διάστημα, κυριολεκτικά δεινοπάθησε! Συγκεκριμένα, το σύστημά μας αποτελούνταν από ένα CD32, mouse Amiga, μηχανικό πληκτρολόγιο AT 102 πλήκτρων, 1 SIMM 2MB των 72pins/70ns (από μνήμη για A1200), εξωτερικό drive "ιδιοκατασκευή" (από drive PC), STAR LC-20 και E-FAX modem 14400bps.

Τα πάντα δούλεψαν στην εντέλεια καθ' όλη τη διάρκεια της δοκιμής. Ο τομέας των παιχνιδιών δεν παρουσίασε το παραμικρό πρόβλημα σε κανέναν από τους AGA τίτλους που είχαμε στη διάθεσή μας, ενώ, από διάφορα άλλα παιχνίδια, δεν συνεργάστηκαν όσα γενικά "απεχθάνονται" την A1200.

Αφήνω μια μικρή πιθανότητα να υπάρχει κάποιος τίτλος που να μη συνεργάζεται με το 3.1 Kickstart ενώ μπορεί να δουλεύει με το 3.0, αν και δεν βλέπω κάποιον ουσιώδη λόγο για να συμβαίνει κάτι τέτοιο.

Υπό τις συνθήκες αυτές, αποκτά ενδιαφέρον η απόκτηση CDs με clipart κ.λπ. τα οποία πλέον χρησιμοποιούνται πολύ εύκολα μέσω του double speed CD-ROM drive, που ενσωματώνει το CD32 σε διάφορες εφαρμογές. Πραγματικά, φαντάζει παράδοξο μια κονσόλα να τρέχει FinalWriter, όμως είναι αληθινό!



ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ-ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Τελικά, η εμφάνιση του SX-1, αν και καθυστερημένα, έφερε ό,τι απαιτεί ο χρήστης ενός CD32, ο οποίος επιθυμεί πρόσβαση σε όλο το gameware της A1200 χωρίς να του αποκλείεται η χρήση του... υπολογιστή του για σοβαρές εφαρμογές.

Ομως υπάρχει και η άλλη άποψη η οποία θέλει το SX-1 έναν πολύ καλό τρόπο για να δημιουργήσει κανείς μια Amiga 1200 με CD-ROM drive και είναι ακριβώς αυτή η οποία φαίνεται να μην ικανοποιείται 100% από το SX-1. Δεν έχει προβλεφθεί θέση για μαθηματικό συνεπεξεργαστή(!) και περιορίζεται στον 68020 του CD32, ενώ σε μια A1200 θα είχε τη δυνατότητα να προσθέσει 68030 και πιθανόν, στο άμεσο μέλλον, 68040!

Φαντάζεστε το CD32 με 68030/50MHz να τρέχει UNIX!!! Και τα δύο "προβλήματα" θα ήταν πολύ εύκολο να λυθούν με μία και μόνη κίνηση: την προσθήκη expansion slot, όμοιας με αυτήν της A1200.

Κρίνοντας υπερβολικά τα ανωτέρω, μοναδική παράλειψη -κατά τη γνώμη μου- αποτελεί η μη προσθήκη της PCMCIA, σε μια εποχή μάλιστα που το στάνταρ διαδίδεται με πολύ μεγάλους ρυθμούς χάριν της καθιέρωσής της σε notebooks.

Εξάλλου, για όσους θέλουν να υπερπηδήσουν και τους δύο μικρούς περιορισμούς που προανέφερα (CPU και FPU), η Panavision μελετά την κατασκευή SX-2 με κάπως μεγαλύτερο κόστος και περισσότερα έξτρα.

Κλείνουμε με το θέμα της τιμής η οποία δεν είναι ιδιαίτερα χαμηλή. Αντίθετα, ξεπερνά το κόστος της κεντρικής μονάδας και είναι πιθανό να μη μειωθεί στο άμεσο μέλλον λόγω της γενικότερης έλλειψης A1200 από την παγκόσμια αγορά.

Το SX-1 της δοκιμής μάς προσέφερε το κατάστημα InfoWorld, Ζαΐμη 28, Εξάρχεια, τηλ. 8236141.

Τα τεχνικά χαρακτηριστικά το θέλουν να καλύπτει όλα τα διαδεδομένα standards της εποχής: double speed (300KB+/sec), multi-session, ISO9660 compatible, πρόσβαση σε software, μουσικά CDs και Photo CDs. Ας το δούμε αναλυτικά...

ΕΞΩΤΕΡΙΚΑ

Εκ πρώτης όψεως, το Overdrive CD αφήνει αδιάφορο το χρήστη, αφού μοιάζει με ένα μεγάλο εξωτερικό drive. Επάνω του μπορεί κανείς να διακρίνει τις ελάχιστες δυνατές υποδοχές. Συγκεκριμένα, στο εμπρός μέρος του βρίσκεται το συρτάρι του CD, το οποίο ανοίγει και κλείνει με ένα μικρό διακόπτη στο δεξί εμπρός μέρος, εφόσον το Overdrive λειτουργεί. Αριστερά και κάτω από το συρτάρι βρίσκεται η έξοδος για ακουστικά, από την οποία μπορεί κάποιος να ακούσει τον ήχο των CDs αλλά και τον ήχο της Amiga, καθώς και ένα μικρό ρυθμιστικό της έντασης συνηθισμένο σε τέτοιου είδους κατασκευές για όλους τους υπολογιστές. Ενα μικρό LED βρίσκεται αριστερά του πλήκτρου EJECT και δείχνει κατά πόσο ο μηχανισμός προσπελαύνει το δίσκο. Το πίσω μέρος κρύβει όλες τις δυνατές συνδέσεις. Η μία είναι αυτή της τροφοδοσίας από εξωτερικό τροφοδοτικό 12V, 1A. Η μεγάλη υποδοχή των 25 pins είναι αυτή που φέρνει το Overdrive CD σε επικοινωνία με την Amiga 1200 και συγκεκριμένα με την PCMCIA θύρα της. Τέλος, υπάρχουν δύο ζεύγη RCA, ένα για την είσοδο του ήχου από τις δύο εξόδους της Amiga και ένα για την έξοδο του μειξαρισμένου αποτελέσματος Amiga και CD, το οποίο τελικά θα οδηγηθεί στον ενισχυτή ή στο monitor σας. Το σύστημα ολοκληρώνεται με ένα καλώδιο, το οποίο συνδέεται στην PCMCIA υποδοχή της Amiga και οδηγεί σε 25-πινη απόληξη για σύνδεση με το αντίστοιχο 25-πινο βύσμα στο πίσω μέρος του Overdrive CD. Με την πρώτη κιόλας ματιά, παρατηρούμε μια σημαντική παράλειψη: το Overdrive δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί, χωρίς την Amiga, σαν απλό μουσικό CD, αφού δεν διαθέτει κανένα εξωτερικό πλήκτρο χειρισμού. Θα είναι απαραίτητη, δηλαδή, η χρήση του συνοδεύοντος προγράμματος...

ZAPPO

OVERDRIVE CD

Υπάρχουν διάφοροι τρόποι σύνδεσης CD-ROM στην A1200. Ομως, κατά πόσο μπορεί να απαιτήσει κάποιος 100% συμβατότητα με Amiga CD32; Το Overdrive CD αποτελεί μια σοβαρή πρόταση...

• του Γ. Κακαλέτρη



ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ

Η λειτουργία του Overdrive CD βασίζεται στο software που το συνοδεύει, χωρίς το οποίο είναι εντελώς άχρηστο. Πρέπει, όμως, να παραδεχτούμε ότι η Archos έχει κάνει εντυπωσιακή δουλειά και, τελικά, το αποτέλεσμα δίνει στο χρήστη κάτι παραπάνω από αυτό που ίσως περίμενε...

Καταρχήν, για να "δει" η Amiga το Overdrive πρέπει να γίνουν κάποιες "μικροδουλειές" στο σκληρό σας δίσκο (στην περίπτωση που δεν έχετε σκληρό δίσκο, τα πράγματα είναι πιο απλά), τις οποίες αναλαμβάνει να κάνει μόνο του το πρόγραμμα εγκατάστασης. Αφού τελειώσει, με την επόμενη εκκίνηση του συστήματος θα έχετε ένα ακόμα drive με όνομα CD0:, το οποίο θα δίνει πρόσβαση στα δεδομένα που υπάρχουν στο CD. Με αυτόν τον τρόπο, μπορεί κάποιος να διαβάσει public domain software, cliparts και γενικά αρχεία που έχουν γραφτεί στο CD με το διεθνές στάνταρ του ISO9660 (AmigaDOS, PC-DOS, Mac HFS). Ετσι, αποκτά κάποιος πρόσβαση και σε PhotoCDs, CDs δηλαδή με φωτογραφίες (στη συνέχεια θα αναφερθούμε εκτενέστερα στο θέμα). Μέχρι αυτό το σημείο, η διαδικασία είναι απόλυτα αναμενόμενη. Εκεί όπου αλλάζει η κατάσταση είναι στην εξομοίωση του CD32, αφού ως γνωστόν αυτό περιλαμβάνει το Kickstart 3.1 και το γνωστό custom chip AKIKO. Η Archos δημιούργησε λοιπόν ένα utility, το οποίο εγκαθιστά πλήθος patches που εξομοιώνουν το Kickstart 3.1 και "ξεγελά" το σύστημα, ώστε να κάνει boot και να χρησιμοποιεί το Overdrive CD όπως ένα κανονικό CD32. Η επιτυχία της εξομοίωσης σίγουρα δεν είναι απόλυτη, αλλά βελτιώνεται πολύ στην περίπτωση που ο χρήστης έχει το Kickstart 3.1 (σε αρχείο ή σε ROM). Δύο ακόμα εργαλεία-βιβλιοθήκες βοηθούν το Overdrive να τρέξει και τους τίτλους του CDTV που είναι συμβατοί με Kickstart 3.0 και 3.1. Πολύ βολική είναι η αντιμετώπιση του θέματος "Joypad" από το software. Δεν χρειάζεται κανείς να καταφύγει στο δύσχρηστο αυτό χειριστήριο, μια και τα έξτρα πλήκτρα του μπορούν να εξομοιωθούν από τα function keys, για τον έναν παίκτη, και από το αριθμητικό πληκτρολόγιο, για τον άλλο.

ΜΟΥΣΙΚΑ CDs

Οπως και όλα τα άλλα CD-ROM drives για υπολογιστές, έτσι και το Overdrive CD μπορεί να διαβάσει μουσικά CDs. Οπως έγινε φανερό από την εξωτερική περιγραφή του, ο ήχος έρχεται είτε σε ακουστικά είτε σε δύο βύσματα RCA για σύνδεση με ενισχυτή. Τις διάφορες εργασίες που αναμένεται να πραγματοποιήσει το χειριστήριο ενός κλασικού CD-Player, αναλαμβάνει το CDDA, ένα μικρό πρόγραμμα που δίνεται μαζί με το σύστημα. Ο χειρισμός του είναι απλός: ο μουσικός δίσκος απεικονίζεται με ένα εικονίδιο πάνω στην οθόνη του Workbench. Το double clicking, αντί να δείξει τα περιεχόμενά του, φέρνει στο προσκήνιο το χειριστήριο με πλήκτρα Fast Forward, Fast Backward, Play, Stop κ.λπ. Θα θέλαμε να είχε και τη δυνατότητα προγραμματισμού, καθώς και αποθήκευσης του προγράμματος στο δίσκο...



Κατάλογος των φωτογραφιών του PhotoCD, με επιλογή των οποίων, εύκολα, μπορεί να δημιουργηθεί slide show.

PHOTO CDs

Τα Photo CDs είναι κλασικά data CDs, τα οποία περιέχουν φωτογραφίες στο format PCD (Kodak Photo CD). Μπορεί ο καθένας να γράψει τις φωτογραφίες του σε CD, αντί να τις εμφανίσει στο χαρτί (φυσικά μπορεί να κάνει και τα δύο αν το θέλει) αν απλά απευθυνθεί σε ένα κατάστημα της KODAK και ζητήσει να περαστεί το φιλμ του σε PhotoCD. Το PhotoCD Carousel είναι το πρόγραμμα που δίνεται με το Overdrive CD, το οποίο αναλαμβάνει να σας δώσει έναν πολύ βολικό τρόπο χειρισμού αυτών. Καταρχήν, απεικονίζει κατάλογο όλων των εικόνων (μέσω εικονιδίων) για γρήγορη αναζήτησή τους. Από εδώ γίνεται η επιλογή όσων θέλουμε να δούμε μέσω άριστου user interface και δίνεται η έναρξη του slide show, σε δύο δυνατές αναλύσεις: 768x512 και 768x256. Υπάρχει και δυνατότητα αποθήκευσης των φωτογραφιών σε IFF format 24bit, HAM8 ή 256 χρωμάτων με αναλύσεις 768x512, 768x256, 384x256 και 198x128.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το Overdrive CD δεν αποτελεί έναν τρόπο γεφύρωσης του χάσματος Amiga 1200 - Amiga CD32, από την πλευρά της A1200. Είναι κάτι πολύ παραπάνω. Μόνο οι δυνατότητές του σαν CD ήχου και σαν PhotoCD θα δικαιολογούσαν την αγορά του σαν CD-ROM drive για πολλούς Amiga users.

Ομως, καταφέρνει να επιτύχει και μεγάλη συμβατότητα με το CD32 και στο μέλλον, με την εμφάνιση του 3.1 σε ROM, ίσως αυτή να γίνει ολοκληρωτική. Αν και η ίδια η Archos δίνει αρκετά περιθώρια ασυμβατότητας, κυρίως λόγω Kickstart, οι τίτλοι που είχαμε στη διάθεσή μας δεν έδειξαν κάποιο πρόβλημα (Bodyblows Galactic, Simon The Sorcerer, Castles 2, Liberations). Δυστυχώς, δεν είχαμε στα χέρια μας μεγάλη γκάμα προγραμμάτων για να μπορούμε να εκφραστούμε με απόλυτη σιγουριά για το σύστημα. Το Overdrive CD της δοκιμής μας μπορείτε να το προμηθευτείτε από τα καταστήματα TeleClub.

ΚΕΡΔΙΣΤΕ ΤΑ ΑΠΙΘΑΝΑ

Λάβετε μέρος στο διαγωνισμό του **PIXEL** και της **AMSTRAD** HELLAS και ΚΕΡΔΙΣΤΕ:



1ο ΔΩΡΟ: ΕΝΑ AMSTRAD PEN-PAD PDA-600

Ηλεκτρονικό organizer με γραφίδα. Διαθέτει μνήμη για τηλέφωνα, διευθύνσεις, υπενθυμίσεις κ.λπ., calculator, alarm, παγκόσμια ώρα. Δυνατότητα σύνδεσης με Η/Υ, fax και εκτυπωτή. Δέχεται κάρτες PCMCIA για αύξηση μνήμης και σκληρό δίσκο για εισαγωγή προγραμμάτων. Επίσης μετατρέπεται σε μεταφραστή, επεξεργαστή κειμένου κ.λπ.

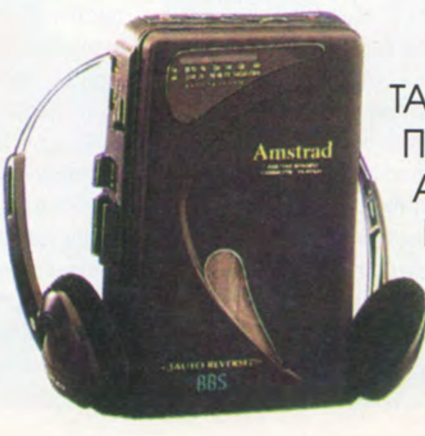


2ο ΔΩΡΟ: ΕΝΑ AMSTRAD NOTEPAD NC-100

Υπολογιστής χειρός με επεξεργαστή κειμένου, ημερολόγιο, μνήμες διευθύνσεων, τηλεφώνων κ.λπ., ρολόι, calculator, σειριακή και παράλληλη θύρα.

3ο, 4ο, 5ο, 6ο ΔΩΡΟ: ΕΝΑ ΣΤΕΡΕΟΦΩΝΙΚΟ ΡΑΔΙΟΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ WALKMAN AMSTRAD PS-180

Stereo FM/AM ραδιόφωνο, κασετόφωνο, autoreverse, dynamic Bass-boost ακουστικά και clip για τοποθέτηση στη ζώνη.



ΤΑ ΔΩΡΑ ΕΙΝΑΙ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ AMSTRAD HELLAS (Πολυτεχνείου 12, Αθήνα, Τηλ.: 5230742, Fax: 5228054)

ΔΩΡΑ ΤΗΣ AMSTRAD

Το PIXELΟΣΤΑΥΡΟΛΕΞΟ που ετοιμάσαμε δεν θα σας δυσκολέψει καθόλου και αυτό γιατί ό,τι ζητάμε είναι βγαλμένο από την καθημερινή ζωή κάθε γνήσιου Pixel-ά. Διαβάστε με προσοχή τις ερωτήσεις και δώστε τις απαντήσεις στα ΑΓΓΛΙΚΑ και μόνο στις οριζόντιες στήλες.

Προσοχή! Πρέπει να απαντήσετε σωστά σε όλες, ώστε στην πρώτη αριστερή κάθετη στήλη που είναι αριθμημένη από το 1 έως το 7 να σχηματιστεί μια λέξη-κλειδί, η οποία (για να σας δώσουμε κι ένα χεράκι βοηθείας) έχει άμεση σχέση με μία πολύ γνωστή εταιρία κατασκευής ηλεκτρονικών υπολογιστών και όχι μόνο...

Συμπληρώστε τις σωστές απαντήσεις, γράψτε ευανάγνωστα όλα τα στοιχεία σας και ταχυδρομήστε το δελτίο συμμετοχής στη διεύθυνση: PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: ΑΠΙΘΑΝΑ ΔΩΡΑ, μέχρι τις 10/1/95 (σφραγίδα ταχυδρομείου).

ΟΡΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Ο διαγωνισμός θα έχει διάρκεια δύο μήνες (τεύχη Νοεμβρίου & Δεκεμβρίου 1994). Εγκυρα θεωρούνται τα δελτία στα οποία αναγράφονται τα πλήρη στοιχεία του αποστολέα. Ολα τα δελτία με τις σωστές απαντήσεις (φωτοτυπίες δεν γίνονται δεκτές) θα συμμετάσχουν σε κλήρωση, η οποία θα αναδείξει τους 6 τυχερούς, και θα πραγματοποιηθεί στα γραφεία του PIXEL στις 16/1/95. Οι σωστές απαντήσεις έχουν ήδη κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών, κ. Μουσογιάννη. Ο πρώτος νικητής θα παραλάβει ένα Amstrad Pen-Pad PDA-600, ο δεύτερος ένα Amstrad Notepad NC-100 και οι τρίτος, τέταρτος, πέμπτος και έκτος από ένα Amstrad Walkman PS-180. Τα ονόματα των 6 τυχερών θα ανακοινωθούν στο τεύχος Φεβρουαρίου του PIXEL. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των παραπάνω ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής αδυναμίας. Στην κλήρωσή δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής τα στελέχη της Compupress A.E. και της Amstrad Hellas.

ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ

Α. Ιδρυτής της ο κ. Sugar.
Β. Ετσι λέγεται η μνήμη αποθήκευσης προγραμμάτων.
Γ. Μία λέξη για το... κενό αλλά και το διάστημα.
Δ. Μετασχηματιστής και γνωστή σειρά κινουμένων σχεδίων (ενικός).
Ε. Επαναφέρει τον υπολογιστή σας στο μηδέν, σε κάποιο αρχικό σημείο.
ΣΤ. Εχει σχέση με ήχους, ακουστικός.
Ζ. Είναι και ο υπολογιστής που έχετε πάνω στο γραφείο σας.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Α	1										
Β	2										
Γ	3										
Δ	4										
Ε	5										
ΣΤ	6										
Ζ	7										

ΕΠΩΝΥΜΟ ....
ΟΝΟΜΑ ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....
Τ.Κ. ....
ΠΟΛΗ ....
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ ....
ΗΛΙΚΙΑ ....
ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ....

ΒΑΔΙΖΟΝΤΑΣ ΠΡΟΣ ΤΙΣ ΓΙΟΡΤΕΣ

Βρισκόμαστε μόλις ένα μήνα πριν από τα Χριστούγεννα και η στήλη αποφάσισε να παρουσιάσει ορισμένα νέα προϊόντα που θα διακοσμήσουν τις βιτρίνες των καταστημάτων του χώρου τις προσεχείς ημέρες.

• του U. Grelloni

Προτού προχωρήσουμε στην παρουσίασή μας, σημειώνουμε ότι δυστυχώς - για άλλη μία φορά- δεν είχαμε ενημερωθεί από τις γνωστές αντιπροσωπίες κονσολών στην Ελλάδα και ότι όλες οι πληροφορίες που έχουμε στη διάθεσή μας οφείλονται στη βοήθεια των παράλληλων εισαγωγέων.

Οσον αφορά στο hardware, πολύ σύντομα θα μπορέσουμε να δούμε -και ίσως τη στιγμή που διαβάζετε αυτές τις γραμμές να έχει κυκλοφορήσει- το 32X από τη Sega. Πρόκειται για ένα περιφερειακό που συνδέεται στη γνωστή μας Mega Drive αλλά και στο Mega CD. Το 32X χρησιμοποιεί δύο 32-μπιτα τσιπάκια SH2 RISC, προσφέρει περισσότερα από 32.000 χρώματα, texture graphics και πολυγωνικά γραφικά, καθώς και ρεαλιστικότατη κίνηση στα παιχνίδια του Mega CD. Δυνατότεροι τίτλοι για το 32X αναμένεται ότι θα είναι το καταπληκτικό Doom και το Star Wars. Οσον αφορά στο πολυσυζητημένο μηχάνημα της Sega, το Saturn - από ό,τι φαίνεται- δεν πρόκειται να το δούμε πριν από το καλοκαίρι του 1995.



Ενα άλλο μηχάνημα, το όνομα του οποίου αναμένεται να προκαλέσει πάταγο, θα είναι το Neo Geo CD. Σύμφωνα με πληροφορίες από το επίσημο Neo Geo Club στην Καλλιθέα, η τιμή του θα κυμαίνεται περίπου στις 180.000 δρχ., με δύο χειριστήρια (λογική τιμή για τις δυνατότητες του μηχανήματος), αλλά το εντυπωσιακότερο της υπόθεσης είναι ότι πλέον οι τιμές των παιχνιδιών θα κυμαίνονται από 15.000 έως 25.000 δρχ., χωρίς βέβαια να αποκλείονται και μικρές εξαιρέσεις. Σκεπτόμενοι, μάλιστα, ότι οι τιμές των περισσότερων κασετών για το Neo Geo αυτή τη στιγμή ξεπερνάνε τις 40.000 - 50.000 δρχ., συμπεραίνουμε ότι το Neo Geo CD θα δημιουργήσει το δικό του φανατικό κοινό. Επίσης, τονίζουμε πως έγινε γνωστό ότι 24 καινούριοι κατασκευαστές software ετοιμάζονται να υποστηρίξουν το νέο μηχάνημα με την κατασκευή τίτλων, η κυκλοφορία των οποίων αναμένεται εντός του επόμενου τριμήνου.

Συνήθως, η καλή μέρα από το πρωί φαίνεται! Αυτό φαίνεται πως γίνεται πράξη στο στρατόπεδο της Atari, όπου τον τελευταίο καιρό έχουν συμβεί δύο καλά πράγματα. Το πρώτο καλό συνέβη στον ελλαδικό χώρο, όπου κάποιος ιδιώτης αποφάσισε να πάρει στα χέρια του την τύχη του Jaguar. Τα μηχανήματα εισάγονται από την επίσημη αντιπροσωπία της Atari στην Ελλάδα, προσφέρονται με την επίσημη εγγύηση 1 έτους, αλλά την προώθηση και την υποστήριξή τους ανέλαβε ο κ. Μ. Παπαδόπουλος, επίσημος αντιπρόσωπος των πολύ γνωστών joysticks της σειράς QuickShot. Το δεύτερο καλό που έτυχε στην Atari είναι η συμφωνία μεταξύ Atari και Sega για τη μεταφορά τίτλων από το ένα format στο άλλο. Συμφωνία που από ό,τι φαίνεται εξυπηρετεί την Atari, καθώς το μέχρι στιγμής πρόβλημα της εταιρίας ήταν η έλ-

λειψη τίτλων. Αρα, στο μέλλον μη σας φανεί περίεργο αν δείτε τον μπλε σκαντζόχοιρο να τρέχει στο Jaguar!

Εκείνη ίσως που δεν προλαβαίνει τη χριστουγεννιάτικη αγορά είναι η Sony με το νέο μηχάνημά της, το Playstation. Το μηχάνημα πρωτοεμφανίστηκε στο "Toy Show" που έλαβε χώρα στο Τόκιο και ήδη έχουν εκδηλώσει ενδιαφέρον να το υποστηρίξουν περισσότερες από 100 εταιρίες παραγωγής software.

Στη συνέχεια, περνάμε στο χώρο των περιφερειακών, σημειώνοντας ένα όνομα: Interactor. Πρόκειται για μία νέα μόδα που θα ενθουσιάσει όλους όσοι ασχολούνται με beat'em up. Λοιπόν, ακούστε!

Το Interactor θα το χαρακτηρίζαμε σαν μια πανοπλία η οποία καλύπτει τον παίκτη από τη μέση και πάνω. Ιδιαίτερο χαρακτηριστικό του είναι ότι κάνει τον παίκτη να αισθάνεται τα χτυπήματα που προέρχονται από τον αντίπαλο. Φανταστείτε να παίζετε Mortal Kombat και να φοράτε το Interactor. Εχετε να φάτε πολύ ξύλο...! Ασφαλώς, όμως, και δεν θα είναι το μόνο περιφερειακό που θα εμφανιστεί πριν από τα Χριστούγεννα. Απλώς το αναφέραμε γιατί μας ενθουσίασε η ιδέα και όπως μας υποσχέθηκε το κατάστημα Athens Club έρχεται πολύ σύντομα. Εμείς περιμένουμε με αγωνία να το παρουσιάσουμε.

Το "χοντρό παιχνίδι" την περίοδο των εορτών θα παιχτεί στο χώρο του software. Αναμένεται να κυκλοφορήσουν πολλοί τίτλοι. Ετσι, για να σας... ανοίξουμε την όρεξη, θα αναφέρουμε μερικούς από αυτούς: για Mega Drive τα The Lion King (καταπληκτική περιπέτεια με ήρωα το βασιλιά της ζούγκλας), Death and Return of Superman, Zero the Kamicaze Squirrel, Mickey Mania, Aero the Acrobat 2 και πολλά άλλα. Στο χώρο της Nintendo, το παιχνίδι που θα κερδίσει όλους τους κατόχους του SNES ακούει στο όνομα Donkey Kong Country.

Σε αυτόν τον τίτλο, θυμηθείτε το, από πλευράς αντιπροσωπίας έχει να "πέσει" πολύ χρήμα και πολλή διαφήμιση στους τηλεοπτικούς σταθμούς, κόστος που τελικά θα ανεβάσει κατά πολύ τη λιανική τιμή του παιχνιδιού, επιβαρύνοντας τον καταναλωτή. Ωστόσο, αφού αναφερθήκαμε στο Donkey Kong Country, αναφέρουμε ότι τον επόμενο μήνα θα μπορέσετε να πάρετε μια πρώτη γεύση από το παιχνίδι μέσα από τις σελίδες του περιοδικού μας.

Στο Jaguar αναμένεται κατά τους επόμενους μήνες να κυκλοφορήσουν περίπου 25 νέοι τίτλοι, μεταξύ των οποίων ξεχωρίζουμε τα πολύ γνωστά μας από άλλα format Flashback, Rayman, Checkered Flag, Double Dragon, Dragon: Bruce Lee Story, Theme Park, το πάρα πολύ καλό Kasumi Ninja και το πολυσυζητημένο Alien vs Predator. Πιστεύουμε ότι σας δώσαμε μια πρώτη γεύση για τα νέα προϊόντα που πολύ σύντομα θα δούμε να στολίζουν τις βιτρίνες των καταστημάτων τη γιορτινή περίοδο.



Βέβαια, λόγω χώρου, ήταν αδύνατη η εκτενέστερη αναφορά σε κάθε προϊόν ξεχωριστά. Επιφυλασσόμαστε, όμως! Στο επόμενο τεύχος θα σας περιμένει και μία μικρή, πολύ μικρή έκπληξη!

RAYMAN

Αναμφίβολα, η φαντασία ενός παιδιού είναι από τις "αχανείς περιοχές" που προσφέρονται για εξερεύνηση. Τέρατα, μάγισσες και δράκοι συνυπάρχουν με χαριτωμένα πλάσματα, υπέροχα σκηνικά και ό,τι άλλο περίεργο μπορείτε να φανταστείτε. Η UBI Soft ισχυρίζεται ότι έχει κατορθώσει να αιχμαλωτίσει τον κόσμο της φαντασίας ενός παιδιού, του δεκάχρονου Τζίμι, και να τον στριμώξει μέσα στο στενό χώρο μιας cartridge για το Jaguar. Κυρίες και κύριοι, καλώς ήρθατε στο φανταστικό κόσμο του Τζίμι.

Το "Rayman" δεν είναι καμία πρωτότυπη ιδέα ή εκτέλεση. Πρόκειται για ένα ακόμη παιχνίδι πλατφορμών, με χαριτωμένα γραφικά και ήρωες που αποπνέουν μια αίσθηση που συναντάμε στα κινούμενα σχέδια. Δεν θα βρείτε τίποτε διαφορετικό από το γνωστό σας τρέξιμο αριστερά και δεξιά, πάνω και κάτω, τα καλά υπολογισμένα άλματα και τα σημεία στα οποία πρέπει να επιστρατεύσετε τα τελευταία αποθέματα δεξιοτεχνίας ώστε να περάσετε πάνω από μια παγίδα, αποφεύγοντας ταυτόχρονα τη συνδυασμένη επίθεση δύο ή τριών αντιπάλων. Ευτυχώς, βέβαια, όλα αυτά είναι φτιαγμένα με αρκετή προσοχή και πλαισιωμένα με καλή ηχητική επένδυση, ενώ η αίσθηση παιχνιδιού είναι και αυτή σε πολύ καλά επίπεδα. Το Jaguar αποκτά, έτσι, το "προσωπικό" του παιχνίδι με χαριτωμένους χαρακτήρες, στοιχείο απαραίτητο -όπως φαίνεται- για τη σταδιοδρομία μιας κονσόλας (βλ. Nintendo - Super Mario, Sega - Sonic Hedgehog). Το αν θα γνωρίσει ανάλογη επιτυχία, θα πρέπει να περιμένουμε για να το δούμε...





DAWN PATROL



Αρχές 20ού αιώνα και η Ευρώπη σπαράσσεται από τον Α' Παγκόσμιο Πόλεμο. Η αεροπορία, αν και βρίσκεται ακόμη στα σπάργανα και κάνει τα πρώτα δειλά βήματά της, σύρεται και αυτή στη φωτιά. Τα αεροπλάνα συχνά πέφτουν μόνα τους, μα και όταν ακόμη καταφέρνουν να μείνουν στον αέρα, δεν μπορούν να προκαλέσουν μεγάλη ζημιά με το κακοσυντονισμένο και μικρής ισχύος πυροβόλο τους ή με την προϊστορικής τεχνολογίας βόμβα τους. Πάνω από όλα, όμως, το καθήκον...

Στο "Dawn Patrol" επιστρέφετε σε αυτή την εποχή και κάθεστε στο πιλοτήριο ενός από τα πρωτόγονα αυτά αεροπλάνα, με σκοπό να καταρρίψετε όσο το δυνατόν περισσότερους αντιπάλους και να καταστρέψετε στρατηγικής σημασίας εχθρικούς στόχους, γέρνοντας αποφασιστικά την πλάστιγγα υπέρ των συμμαχικών δυνάμεων. Οπως και σε κάθε εξομοιωτή πτήσης που σέβεται τον εαυτό του, στην αρχή κάθε αποστολής ενημερώνεστε για τις λεπτομέρειές της, προκειμένου να γνωρίσετε τι θα αντιμετωπίσετε εν πτήσει και πού πρέπει να "αφήσετε" το καταστροφικό φορτίο σας. Η "Empire Software" προσανατολίζεται στο να καταστήσει το "Dawn Patrol" περισσότερο μία συλλογή από ανεξάρτητες ιστορίες, παρά μια εκστρατεία σε συνέχειες, κάτι που θα αποτελέσει μια διαφορετική προσέγγιση στην παρουσίαση των εξομοιωτών πτήσης. Το κατά πόσο αυτή η ιδέα θα φέρει θετικά αποτελέσματα, καθώς και τις λοιπές λεπτομέρειες σχετικά με το παιχνίδι, είναι στοιχεία που θα πληροφορηθούμε σε επόμενο τεύχος.

LITIL DIVIL

Η συνεδρίαση του Ανώτατου Συμβουλίου στη μεγάλη Αίθουσα των Αρχαίων τραβάει σε μάκρος και οι σύνεδροι αρχίζουν να πεινάνε. Σε κάθε άλλη περίπτωση, τα πράγματα θα ήταν απλά: ένα τηλεφώνημα στην πιτσαρία της γειτονιάς θα είχε ως αποτέλεσμα να φτάσουν σε μισή ώρα αχνιστές πίτσες και, μάλιστα, στις τρεις η μία δώρο. Εδώ, όμως, τα πράγματα είναι πολύπλοκα: η τοποθεσία όπου διεξάγεται η συνεδρίαση πρέπει να παραμείνει μυστική και έτσι δεν μπορούν να δοθούν οδηγίες στην πιτσαρία για τον τόπο παράδοσης. Κάποιος πρέπει να πεταχτεί στην πιτσαρία να φέρει τις πίτσες και ο Litil Divil φαίνεται ο πιο κατάλληλος για αυτήν τη δουλειά.

Αν μπορούσε κάποιος να φανταστεί τι μπορεί να συναντήσει ένας διανομέας πίτσας στο δρόμο του, σίγουρα θα άφηνε μεγαλύτερο φιλοδώρημα όταν θα παραλάμβανε την τελευταία σπέσιαλ. Πρέπει να βρεθούν όλα τα μυστικά δωμάτια, να εξερευνηθεί όλος ο λαβύρινθος που εκτείνεται σε πέντε επίπεδα, να συλλεχθούν όλα τα αντικείμενα που δίνουν βαθμούς ή βελτιώνουν τις πιθανότητες επιβίωσής σας και να αποφευχθούν οι παγίδες και τα πλάσματα που επιβουλεύονται τη σωματική σας ακεραιότητα ή το γευστικό φορτίο σας. Το "Litil Divil" είναι ένας αλληλεπιδραστικός τίτλος CD που θυμίζει κατά πολύ την οικογένεια που ξεκίνησε από το "Dragon's Lair".

Ομορφα γραφικά, πολύ καλός ήχος και κίνηση, καθώς και στοιχειώδης χειρισμός συνθέτουν την καινούρια δημιουργία της Gremlin Graphics. Οι φίλοι του είδους δεν θα πρέπει να ανυπομονούν πολύ, μια και το "Litil Divil" θα κυκλοφορήσει περίπου στις αρχές του άλλου μήνα.



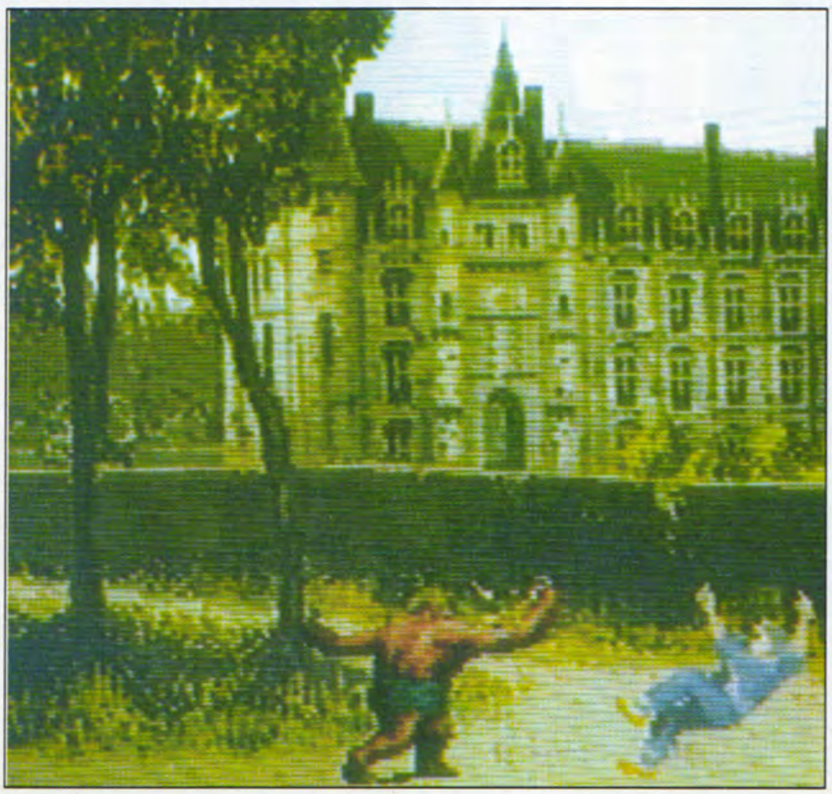
NOSFERATU

"Take a look at my girlfriend, cause she's the only one I got" τραγουδούσαν οι Supertramp, αλλά αυτοί ήταν σίγουροι ότι οι μόνοι που άκουγαν το τραγούδι ήταν το κοινό τους. Οταν ο αποδέκτης του μηνύματος είναι όμως ο βρικόλακας Nosferatu και βλέπει στο κορίτσι σας, τη Γιουδήθ, πέρα από την ομορφιά της το ελιξίριο για την αιώνια ζωή του, τα πράγματα είναι μάλλον διαφορετικά. Η εξαφάνιση της Γιουδήθ σας πείθει ότι η κατάσταση είναι άσχημη και πρέπει να λάβετε άμεσα μέτρα. Πρέπει να απελευθερώσετε την αγαπημένη σας που βρίσκεται φυλακισμένη στον έβδομο πύργο του κάστρου του Nosferatu, προτού ο βρικόλακας τη μετατρέψει σε ελαστίνη για να ξαναζωντανέψει τα σχεδόν νεκρά κύτταρά του.

Η διαδρομή προς τον έβδομο πύργο, όπου θα δώσετε την τελική μάχη, είναι ειδυλλιακή και περνά μέσα από νεκροταφεία, μπουντρούμια, θαλάμους βασανιστηρίων και άλλες ρομαντικές τοποθεσίες, που θα συγκινήσουν τις ρομαντικές ψυχές. Ζόμπι, δράκουλες, δαίμονες και άλλα παρόμοια όντα, απευθείας βγαλμένα από τα τρίσβαθα της κόλασης, ζωντανεύουν το σκηνικό και φροντίζουν να λιγοστέψουν το δικό σας νήμα ζωής. Φυσικά, δεν λείπουν ούτε οι απαραίτητες παγίδες και οι δυσάρεστες εκπλήξεις ούτε τα εικονίδια δώρων που θα σας ανταμείψουν πλουσιοπάροχα, αν τα συλλέξετε.

Το "Nosferatu" έχει... στοιχειώσει για τα καλά στα εργαστήρια της Nintendo: τρία χρόνια είναι υπερβολικά μεγάλο χρονικό διάστημα για τη δημιουργία οποιουδήποτε παιχνιδιού, τουλάχιστον με τα σημερινά δεδομένα.

Τα πρώτα δείγματα είναι ότι βγαίνοντας από τα εργαστήρια, το "Nosferatu" παίρνει μαζί του όλες τις αλυσίδες και το εκτόπλασμά του και πρόκειται να δημιουργήσει μια φοβερή ατμόσφαιρα στις οθόνες των SNES.



DEATH MASQUE

Αν ο θάνατος είναι κόκκινος, θα μπορούσε κάποιος να πει ότι το παιχνίδι είναι βασισμένο στο διήγημα του Εντγκαρ Αλαν Πόε. Στην πραγματικότητα, όμως, δεν πρόκειται παρά για την έκδοση του "Doom" για Amiga.

Για όσους δεν γνωρίζουν τι εστί "Doom", σημειώνουμε ότι πρόκειται για ένα shoot'em up με προοπτική πρώτου προσώπου, στο οποίο περιπλανιέστε σε σκοτεινά μπουντρούμια σκοτώνοντας εχθρούς, αποφεύγοντας κακοτοπιές και παγίδες και συλλέγοντας εφόδια που θα σας επιτρέψουν να επιβιώσετε περισσότερο στο αφιλόξενο περιβάλλον. Οταν το "Doom" εμφανίστηκε στα PCs, έκανε αίσθηση με τη μεγάλη ταχύτητα και τα εντυπωσιακά γραφικά του, τα οποία σχεδιάζονταν με έναν εξειδικευμένο αλγόριθμο για τρισδιάστατα γραφικά. Ολοι τότε στη σύνταξη του περιοδικού χαρήκαμε βλέποντας ότι τόσο η ταχύτητα όσο και η λεπτομέρεια στα γραφικά έχουν διατηρηθεί στο έπακρο. Για να είμαστε πιο ακριβείς, στα μηχανήματα που δεν είναι εφοδιασμένα με το ολοκληρωμένο "AGA", η λεπτομέρεια των γραφικών στο ταβάνι και το πάτωμα έχει μειωθεί, προκειμένου να διατηρηθεί σε υψηλά επίπεδα η ταχύτητα του παιχνιδιού, αλλά μάλλον... μικρό το κακό.

Μάλιστα, η "Apache Software" σκέφτεται να ενσωματώσει στο παιχνίδι και δυνατότητα ταυτόχρονης συμμετοχής δύο παικτών, κατά την οποία κάθε παίκτης θα έχει το δικό του μισό της οθόνης και τους δικούς του εχθρούς να εξολοθρεύσει. Οσοι διαθέτουν αποθέματα βίας, μπορούν να τα καταθέσουν σε αυτό το παιχνίδι...

THE CLUE

Βαρεθήκατε να είστε με την πλευρά του νόμου και να κυνηγάτε τους εγκληματίες για να απαλλάξετε την κοινωνία από αυτούς, καταλήγοντας τις περισσότερες φορές ξαπλωμένος μπρούμυτα σε ένα στενό δρομάκι με ένα μαχαίρι στην πλάτη; Θέλετε ένα διαφορετικό είδος περιπέτειας στη ζωή σας; Τότε, το "The Clue" είναι αυτό που ζητούσατε, καθώς θα σας δώσει το ρόλο του Matt Stuvysant, υποψήφιου αστέρα του υποκόσμου του Λονδίνου.

Ξεκινάτε άγνωστος μεταξύ αγνώστων μέσα στην πρωτεύουσα της Αγγλίας, με μοναδικό εφόδιο έναν ή δύο "συνδέσμους", και στόχος σας είναι να αποτελέσουν τα -εκτός νόμου- ανδραγαθήματά σας πρωτοσέλιδα όλων των εφημερίδων, χωρίς να καταλήξετε στη φυλακή. Ο στόχος αυτός δεν μπορεί βέβαια να επιτευχθεί με το να κλέβετε μπουγάδες ή με το να σπάτε τη βιτρίνα του τοπικού παντοπωλείου και να αρπάζετε μερικές κονσέρβες. Θα χρειαστεί να καταστρώσετε μεγαλόπνοα σχέδια, να συλλέξετε πληροφορίες για τους υποψήφιους στόχους σας, να εποπτεύσετε τα περίχωρα ώστε να εντοπίσετε αδυναμίες στη φύλαξή τους, καθώς επίσης και να ιδρύσετε "συνεταιρισμούς" με άλλα μέλη της υψηλής κοινωνίας, γιατί αρκετά εγχειρήματα απαιτούν συνεργασία πολλών ατόμων...



Όλα αυτά εξελίσσονται σε πολύ όμορφα σκηνικά και η ηχητική επένδυση είναι πραγματικά πολύ ατμοσφαιρική. Ο χειρισμός είναι εύκολος και γίνεται αποκλειστικά με το ποντίκι, ενώ το παιχνίδι θα σας αιχμαλωτίσει με την πλοκή του και την εθιστικότητά του. Προσοχή, πάντως, στους καταδότες και τα μπουντρούμια της Scotland Yard...

ROAD RASH

Έχει περάσει αρκετός καιρός από τότε που είδαμε το τελευταίο παιχνίδι εξομοίωσης οδήγησης μοτοσικλέτας, που ήταν τόσο καλό όσο το "Road Rash", το νέο δημιούργημα της Electronic Arts. Ακριβέστερα, το "Road Rash" δεν είναι εντελώς καινούριο. Έχει σημειώσει μία αξιόλογη καριέρα στο Mega Drive, παίρνοντας πολλές φορές την καρό σημαία του πρώτου σε αγώνες με άλλα παιχνίδια της ίδιας κατηγορίας και τώρα βρίσκεται στη γραμμή εκκίνησης του 3DO, έτοιμο να δείξει την πλάτη του στους άλλους εξομοιωτές οδήγησης μοτοσικλέτας που κυκλοφορούν για αυτή την κονσόλα.

Τα προγνωστικά μας; Θα είναι εξαιρετικά μεγάλη έκπληξη αν δεν τα καταφέρει. Πραγματικά, διαθέτει όλα τα προσόντα, ξεκινώντας από μια εντυπωσιακότατη εισαγωγή και συνεχίζοντας με πολύ προσεγμένη παρουσίαση, λεπτομερειακά γραφικά, ταχύτατη και ομαλή κίνηση, πλούσια ηχητική επένδυση, τόσο σε μουσικά θέματα όσο και σε ηχητικά εφέ, και αίσθηση παιχνιδιού. Το μόνο που ίσως λείπει είναι η οσμή των καμένων ελαστικών και οι τραυματισμοί από τις πτώσεις (αν και το τελευταίο μάλλον δεν θα στεναχωρήσει κανέναν). Πέρα από όλα αυτά, το παιχνίδι κερδίζει πόντους λόγω της ποικιλίας που διαθέτει (πέντε πίστες με διαφορετικά σκηνικά και κυκλοφοριακές και οδικές συνθήκες), καθώς και λόγω του ότι οι άλλοι οδηγοί δεν είναι ακριβώς άγγελοι, δηλαδή δεν θα έχουν ηθικούς ενδοιασμούς να χρησιμοποιήσουν αθέμιτα μέσα προκειμένου να σας υποσκελίσουν - αλλά το καλό είναι ότι μπορείτε να ανταποδώσετε. Επιτέλους, μετά από πολύ καιρό, ένα CD-ROM που δικαιολογεί τα 650MB χωρητικότητας.





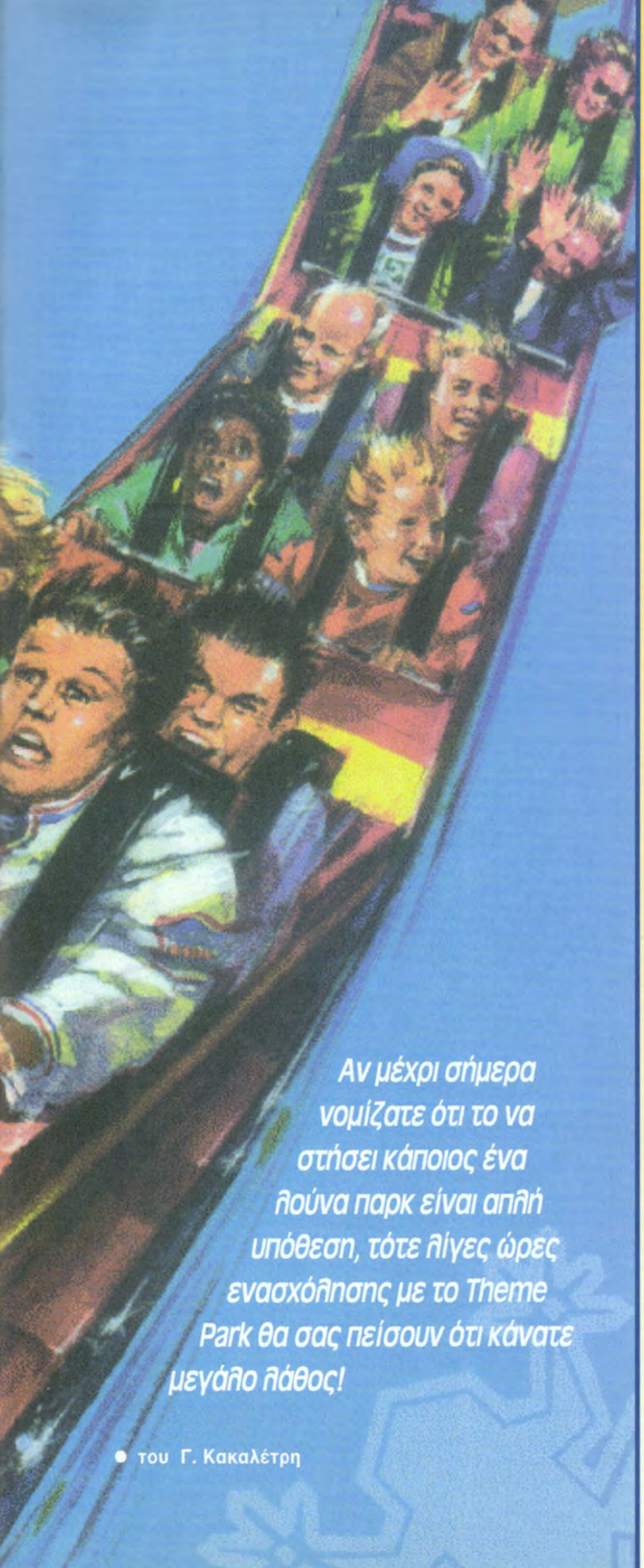
EARTHWORM JIM



Το σκουλήκι είναι ένα ζώο το οποίο δεν έχει καμία σχέση με τη διασκέδασή σας, για την οποία φροντίζουν οι εταιρίες παραγωγής παιχνιδιών, ή τουλάχιστον δεν είχε μέχρι τώρα, γιατί η Shiny προσπαθεί να τα συσχετίσει, καθώς το "Earthworm Jim" έχει ως πρωταγωνιστή -ούτε λίγο ούτε πολύ- ένα σκουλήκι. Ως σκουλήκι, ο "Earthworm Jim" δύσκολα θα μπορούσε να πρωταγωνιστήσει σε ένα παιχνίδι με αξιοπρεπή ταχύτητα, αλλά ευτυχώς για όλους μας είναι ελαφρώς μεταλλαγμένος και φορά μια μηχανική στολή που του επιτρέπει να κινείται με φυσιολογική (για παιχνίδι) ταχύτητα, να πηδά από πλατφόρμα σε πλατφόρμα και να αντιμετωπίζει τους αντιπάλους του. Θα πρέπει να σημειώσουμε, βέβαια, ότι οι τελευταίοι δεν αστειεύονται καθόλου και επιτίθενται μανιωδώς στον ήρωά μας, ενώ στο τέλος κάθε επιπέδου βρίσκεται ένας μεγάλος κακός, απρόθυμος να συγχωρήσει έστω και το παραμικρό σφάλμα σας. Το τελικό συμπέρασμα είναι ότι τμήματα της διαδρομής σας είναι υπερβολικά δύσκολα, κάτι που κάνει το παιχνίδι να χάνει πόντους τόσο στην εθιστικότητα όσο και στην αίσθηση παιχνιδιού. Το ίδιο ακριβώς αποτέλεσμα επιφέρει η έλλειψη πρωτοτυπίας που διακρίνει το μεγαλύτερο τμήμα του παιχνιδιού και είναι πραγματικά κρίμα, γιατί στα σημεία όπου οι προγραμματιστές έβαλαν το μυαλό τους να δουλέψει, τα αποτελέσματα είναι εξαιρετικά. Τέτοια σημεία αποτελούν πραγματικές οάσεις μέσα στο παιχνίδι, αλλά δυστυχώς σπανίζουν. Η "Shiny" είχε στα χέρια της μια πολύ καλή ιδέα και το μόνο που κατάφερε ήταν να δημιουργήσει ένα απλώς καλό παιχνίδι, που δεν ξεχωρίζει από το σωρό. Οι κάτοχοι SNES και Mega Drive σίγουρα έχουν καλύτερες επιλογές.




THEME
PARK



Αν μέχρι σήμερα νομίζατε ότι το να στήσει κάποιος ένα λούνα παρκ είναι απλή υπόθεση, τότε λίγες ώρες ενασχόλησης με το Theme Park θα σας πείσουν ότι κάνατε μεγάλο λάθος!

● του Γ. Κακαλέτρη

SPECIAL REVIEW

Αναλαμβάνετε, λοιπόν, την ευθύνη να δημιουργήσετε ένα χώρο ψυχαγωγίας από το μηδέν και στη συνέχεια να τον διοικήσετε με επιτυχία, διατηρώντας τον πάντα ανταγωνιστικό, ασφαλή, σύγχρονο και φυσικά γεμάτο επισκέπτες. Η αλήθεια είναι ότι το σενάριο δεν είναι εντελώς πρωτότυπο. Ναι μεν η ...εξομοίωση πάρκου δεν είναι τετριμμένο θέμα computer games, το σκεπτικό όμως του όλου προγράμματος φαντάζει οικείο σε όσους έχουν ασχοληθεί πολλές ώρες με SimCity, Ceasar, K240 κ.λπ. Αυτό δε σημαίνει ότι το Theme Park είναι όπως όλα τα άλλα. Η διαφορά του έγκειται στην πληρότητά του ως παιχνίδι στρατηγικής, διότι μπορεί να μην είναι πολλά τα εντελώς νέα στοιχεία που εισάγει, περιλαμβάνει όμως σχεδόν ό,τι έχουμε συναντήσει στους προαναφερθέντες τίτλους: δομικές εργασίες, συντήρηση, ανάπτυξη, έρευνα, οικονομικά στοιχεία κ.λπ.

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ

Το Theme Park δεν είναι μια ογκώδης δημιουργία, αφού το κύριο μέρος του περιλαμβάνεται σε μόνο δύο δισκέτες και είναι δυνατόν να εγκατασταθεί στο σκληρό δίσκο, αν υπάρχει βέβαια. Μία από τις πρώτες εργασίες που πρέπει να εκτελέσει ο παίκτης, αφού τρέξει το Theme Park, είναι η δημιουργία SAVE DISK, όπου θα αποθηκεύει τα παιχνίδια του. Στη συνέχεια περνά σε νέο παιχνίδι, αν δεν έχει κάποιο προηγούμενο να συνεχίσει, και έρχεται αντιμέτωπος με τις παραμέτρους που περιγράφουν τον παίκτη (όνομα, ηλικία, φύλο, όνομα πάρκου) και ρυθμίζουν το είδος και τη δυσκολία του παιχνιδιού. Ξεχωρίζει το SIM. LEVEL, το οποίο επιλέγει τον τύπο παιχνιδιού που θέλει ο παίκτης.

SANDBOX: Το απλούστερο, όπου απλώς πρέπει να οικοδομείται το πάρκο, να καλύπτει συνεχώς τις ανάγκες των επισκεπτών, να συντηρείται και φυσικά να είναι πάντα μπροστά από τους ανταγωνιστές.

SIM: Κάπως περίπλοκο, αφού ο παίκτης θα έρθει αντιμέτωπος και με απεργίες και θα πρέπει να διαπραγματευτεί με τους εργαζομένους. Επίσης, χρειάζεται να ανακαλύπτει όσες εξελίξεις θα πρέπει να επιφέρει στο πάρκο, κάτι που δεν γίνεται στο Sandbox game.



FULL: Το πλήρες Theme Park, όπου εκτός των ανωτέρω ο παίκτης θα πρέπει να ρυθμίζει τις προμήθειες των διάφορων καταστημάτων του πάρκου (αποδεικνύεται επίπονη εργασία), ενώ εισάγεται και η έννοια της μετοχής, ένας ακόμα τρόπος για να αποκτήσουν μεγαλύτερα κέρδη τόσο ο παίκτης όσο και οι αντίπαλοι... Οι άλλες ρυθμίσεις αναφέρονται κατά σειρά στη διάθεση των επισκεπτών του πάρκου, το επίπεδο εκκίνησης (χρηματικό ποσό), τον αριθμό των αντιπάλων (τους υπόλοιπους ελέγχει ο υπολογιστής) και, τέλος, το επίπεδό τους.

Πριν από την επικύρωση, ο παίκτης μπορεί να δηλώσει ότι πρόκειται για το πρώτο του παιχνίδι και να πάρει ορισμένες οδηγίες από το πρόγραμμα.

Επόμενη επιλογή του παίκτη είναι αυτή της χώρας όπου θα ξεκινήσει η δημιουργία του πρώτου πάρκου. Συνολικά υπάρχουν 22 χώρες. Στην αρχή όμως μπορεί να παίξει μόνο στη Μεγάλη Βρετανία, αφού εκεί ξεκινά δωρεάν. Το αρχικό ποσό ποικίλλει από 50 έως 150.000 και το δεύτερο μικρότερο κόστος περιοχής είναι 300.000 σε Αφρική και Αίγυπτο. Στην Ιαπωνία το κόστος έναρξης παιχνιδιού (δηλαδή αγοράς γης) είναι 20.000.000!!! Πώς γίνεται να περάσει κανείς σε αυτά τα μέρη; Αφού ολοκληρώσει τις εργασίες του σε μία περιοχή και φέρει το πάρκο στο απόγειο της επιτυχίας του, τότε μπορεί να το βάλει σε πλειστηριασμό και με τα χρήματα αυτά να μεταβεί σε άλλη περιοχή, όπου οι συνθήκες (καιρικές, φόροι, πληθυσμός, οικονομία της περιοχής κ.λπ.) θα είναι διαφορετικές.



ΤΟ ΚΥΡΙΟ ΜΕΡΟΣ

Ακολουθεί το κύριο μέρος του παιχνιδιού, όπου η οθόνη περνά στο κομμάτι της γης που αγόρασε ο παίκτης. Χωρίζεται ουσιαστικά σε πέντε μέρη.

- Το μεγαλύτερο καλύπτεται από την ένδειξη του πάρκου και σκρολάρει (όχι ομαλά, θα μπορούσε όμως να είναι και χειρότερα...) προς όλες τις κατευθύνσεις, όταν ο δείκτης του ποντικιού κινηθεί προς κάποια άκρη της οθόνης. Επάνω σε αυτή μπορεί ο παίκτης να εποπτεύει τα δρώμενα στο πάρκο του.

- Κάτω δεξιά υπάρχει η μπάρα των εργαλείων, η οποία περιέχει 10 εικονίδια. Αυτά εκτελούν διάφορες λειτουργίες με το πάτημα κάποιου mouse button επάνω τους. Αναλυτικά, από αριστερά προς τα δεξιά, είναι τα εξής:

1. Χτίσιμο μονοπατιών. Με το δεξί πλήκτρο του ποντικιού εμφανίζεται ένα παράθυρο που περιέχει τα δυνατά εργαλεία. Ενα από αυτά είναι η σήμανση (μονοδρόμηση) των μονοπατιών ώστε να διευκολύνεται η κυκλοφορία και το άλλο είναι η προσθήκη πινακίδων, προκειμένου να κατευθύνονται σωστά οι επισκέπτες. Ενα ήδη υπάρχον μονοπάτι (ή ακόμα και άλλο κτίσμα) μπορεί να γκρεμιστεί, εάν πατηθεί πάνω του το δεξί πλήκτρο του ποντικιού.



2. Στήσιμο ουρών αναμονής. Αυτό χρησιμοποιείται σε συνδυασμό με τις εισόδους των διάφορων παιχνιδιών και ανάλογα με το μήκος τους μπορούν να περιμένουν περισσότερα ή λιγότερα άτομα έξω από ένα ταμείο.

3. Στήσιμο παιχνιδιών (rides). Με το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού εμφανίζεται οθόνη που περιγράφει αναλυτικά τα διάφορα διαθέσιμα παιχνίδια, το κόστος και τις δυνατότητές τους. Από εκεί ο παίκτης μπορεί να διαλέξει τι θέλει να στήσει στο πάρκο του. Ενα παιχνίδι συνοδεύεται από την



είσοδο (ταμείο) και την έξοδο, τα οποία πρέπει να στηθούν, αφού πρώτα επιλεχθεί ο χώρος τον οποίο θα καταλάβει. Πρέπει να στηθεί με προσοχή, ώστε να μην προκαλούνται κυκλοφοριακά προβλήματα. Με το δεξί πλήκτρο του ποντικιού πάνω στο εικονίδιο, έρχεται στο προσκήνιο ένα παράθυρο που έχει συνοπτικά όλα τα διαθέσιμα είδη παιχνιδιών.

4. Στήσιμο καταστημάτων. Λειτουργεί όπως και το προηγούμενο, για το στήσιμο εστιατορίων, παγωτατζίδικων, καφετεριών κ.λπ. Ο παίκτης θα πρέπει να διευθετεί και το θέμα των προμηθειών, αν έχει επιλέξει το πλήρες παιχνίδι. Από εδώ (όπως εξάλλου και από τη λίστα των παιχνιδιών), ο παίκτης μπορεί γρήγορα να δει την κατάσταση των άλλων κτισμάτων και το προσωπικό του πάρκου με τη βοήθεια μιας σειράς εικονιδίων. Θυμηθείτε ότι στα κατα-



στήματα θα πρέπει να καθορίζονται οι τιμές των προϊόντων, καθώς και τα είδη τους... Για παράδειγμα, θα σας απασχολήσει η ποσότητα της ζάχαρης που πρέπει να έχουν τα παγωτά!

5. Στήσιμο δευτερευόντων χαρακτηριστικών. Τέτοια είναι τα δέντρα, οι τουαλέτες κ.λπ. Και αυτό το εικονίδιο λειτουργεί όπως τα δύο προηγούμενα.

6. Προσωπικό. Σε αυτή τη φάση ο παίκτης προσλαμβάνει προσωπικό για το πάρκο του. Απαραίτητος στην αρχή είναι ο μηχανικός. Αυτός αναλαμβάνει τη συντήρηση των παιχνιδιών, τα οποία δεν είναι ιδιαίτερα ανθεκτικά (εκτός από τα βαρετά). Χρήσιμοι είναι επίσης οι κλόουν, αφού διασκεδάζουν αρκετό κόσμο, ενώ απαραίτητοι είναι οι φύλακες όταν τα ...μικρά αρχίζουν να αγριεύουν (επιδρο-



μές χούλιγκαν). Φυσικά, στην έννοια του προσωπικού εμπεριέχεται και αυτή του μισθού. Ο τελευταίος θα προκαλέσει αρκετά συχνά προβλήματα στο αφεντικό. Αν ο εργοδότης δεν φροντίζει να καλοπληρώνει τους υπαλλήλους του (και ποιο αφεντικό το κάνει αυτό, εεε;), ακολουθούν απεργίες οι οποίες, αν δεν λυθούν με διαπραγματεύσεις και αμοιβαία υποχώρηση, θα οδηγήσουν με τη σειρά τους σε υποβάθμιση του πάρκου.

7. Χάρτης. Πρόκειται για μια συνοπτική απεικόνιση του πάρκου, από όπου γρήγορα ο παίκτης μπορεί να μετακινηθεί σε άλλο σημείο αντί να σκρολάρει αργά την οθόνη. Είναι ιδιαίτερα επιτυχημένη η σχεδίασή του.

8. Πληροφορίες. Αυτό το εικονίδιο δίνει πληροφορίες για όποιο αντικείμενο ή πρόσωπο βρίσκεται πάνω στην οθόνη. Μέσω αυτού, ο παίκτης μπορεί να ελέγξει και να ρυθμίσει τη λειτουργία των διάφορων παιχνιδιών, του προσωπικού, των καταστημάτων κ.λπ.

9. Επισκέπτες. Η μπάρα δείχνει πόσο γεμάτο είναι το επόμενο λεωφορείο της για το πάρκο. Ενα πάτημα πάνω σε αυτό το εικονίδιο φέρνει στο προσκήνιο μια οθόνη με στατιστικά στοιχεία όσον αφορά στη διασκέδαση και τις επιθυμίες των επισκεπτών του πάρκου. Κωδικοποιημένες εμφανίζονται





οι σκέψεις τους σε μικρά μπαλονάκια πάνω από το κεφάλι καθενός. Ο παίκτης μπορεί από την οθόνη αυτή να περάσει σε δύο καίρια σημεία του Theme Park: τη ρύθμιση των προμηθειών και τον τομέα έρευνας.

10. Οικονομική διαχείριση. Από εδώ ρυθμίζεται η τιμή του εισιτηρίου, ενώ παράλληλα παίρνει κάποιος δάνειο και βλέπει την πορεία του πάρκου σε διάφορους τομείς. Από την οθόνη που εμφανίζεται μπορεί να μεταβεί στην αγορά μετοχών των αντιπάλων ή και του δικού του πάρκου. Επίσης, μπορεί να πάρει μια συνοπτική λίστα εισροών-εκροών. Στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης κρύβεται ένας ακόμα μικρός αριθμός εργαλείων, τα οποία αφορούν στο χειρισμό συγκεκριμένων κτισμάτων και προσωπικού. Αφού επιλεχθεί ένα παιχνίδι, εμφανίζονται εικονίδια που εκτελούν τις ακόλουθες λειτουργίες:

1. (Ερωτηματικό) Αναλυτική παρουσίαση του αντικειμένου. Με το δεξί πλήκτρο του ποντικιού το κτίσμα κεντράρεται στην οθόνη.

2. (Κλεψύδρα) Ρύθμιση του χρόνου διάρκειας μιας βόλτας στο παιχνίδι (+, - με τα δύο πλήκτρα του mouse).

3. (Ανθρωπος) Πόσο γεμάτο θα πρέπει να είναι το παιχνίδι για να ξεκινήσει κάθε φορά.

4. (Γαλλικό Κλειδί) Η ασφάλεια που προσφέρει το



συγκεκριμένο παιχνίδι. Από εδώ μπορεί να σταλεί και μηχανικός για συντήρηση.

5. (Σφαίρα/Μηχανικός) Από εδώ μπορεί να ενεργοποιηθεί/απενεργοποιηθεί ένα παιχνίδι. Αυτό κρίνεται απαραίτητο, όταν παρουσιαστεί βλάβη.

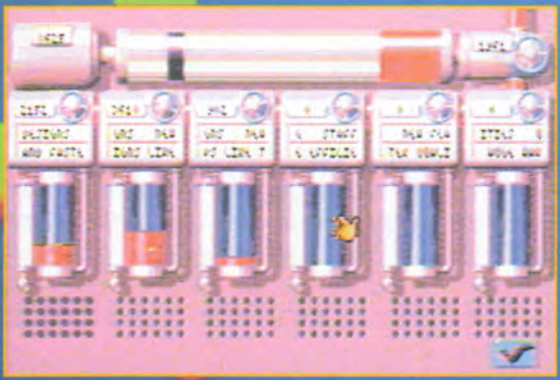
6. (Δείκτης) Ρύθμιση της ταχύτητας του παιχνιδιού. Οσο μεγαλύτερη τόσο πιο συναρπαστικό, αλλά και πιο επιρρεπές σε βλάβες το κτίσμα. Οταν έχει επιλεχθεί κάποιο κατάστημα, τότε τα εικονίδια αυτά αλλάζουν. Παραμένει μεν το ερωτηματικό, όμως δίπλα σε αυτό διακρίνεται μια μπάρα με το απόθεμα πρώτων υλών.

Στην περίπτωση του προσωπικού, το ερωτηματικό μπορεί να δώσει πληροφορίες για το μισθό και την παραγωγικότητα του υπαλλήλου, ώστε να δικαιολογείται ο μισθός που παίρνει. Με ένα ακόμα εικονίδιο μπορεί να μετακινηθεί σε κάποια άλλη θέση του πάρκου, ενώ υπάρχουν και άλλα που ορίζουν το χώρο δράσης του, τον στέλνουν να δουλέψει κάπου



συγκεκριμένα κ.λπ. ανάλογα με την ιδιότητά του. Στο επάνω μέρος της οθόνης υπάρχουν δύο ακόμα πηγές πληροφορίας και ρυθμίσεων. Δεξιά εμφανίζονται εικονίδια με τους διάφορους υπαλλήλους, ώστε γρήγορα να κεντράρεται η οθόνη επάνω τους, ενώ όλο το επάνω μέρος της οθόνης αποκαλύπτει την μπάρα των menus, όταν ο δείκτης του ποντικιού μετακινηθεί ψηλά. Από αυτή την μπάρα ο παίκτης μπορεί να περάσει στις άλλες οθόνες του Theme Park (DISPLAY), να ρυθμίσει παραμέτρους του παιχνιδιού (OPTIONS) και, τέλος, να ξεκινήσει άλλο παιχνίδι, να σώσει αυτό που παίζει ή να εγκαταλείψει τελείως. Επίσης, πάνω δεξιά ένα μικρό ημερολόγιο δείχνει το σημείο στο οποίο έχει φτάσει ο παίκτης.

Μετά τη γενική περιγραφή των διάφορων στοιχείων του παιχνιδιού, επανερχόμαστε στο θέμα της έρευνας, αφού αυτή είναι απαραίτητη στην πλήρη μορφή του Theme Park. Η οθόνη της έρευνας καθορίζει το ποσό των χρημάτων που θα δαπανώνται για την ανάπτυξη νέων χαρακτηριστικών του πάρκου και σε ποιους τομείς. Ο παίκτης αρχικά ρυθμίζει το ολικό ποσό που θα δαπανάται στην έρευνα (μεγάλος σωλήνας στο επάνω μέρος της οθόνης)





και στη συνέχεια το κατανέμει, ανάλογα με τις ανάγκες του, σε έξι διαφορετικούς τομείς:

1. Αναβάθμιση ήδη υπαρχόντων παιχνιδιών σε νέα ανθεκτικότερα, οικονομικότερα και ταχύτερα.

2. Σχεδίαση νέων παιχνιδιών (π.χ. flight simulator, roller coaster κ.λπ.).

3. Σχεδίαση νέων καταστημάτων, μεγαλύτερων και πιο αποδοτικών (π.χ. steak house).

4. Εκπαίδευση προσωπικού. Καθώς το πάρκο επεκτείνεται, το προσωπικό θα πρέπει να γίνει πιο ικανό.

5. Ανάπτυξη νέων δευτερευόντων χαρακτηριστικών, όπως τουαλέτες, δέντρα κ.λπ.

6. Αναβάθμιση αποθηκών λεωφορείων κ.λπ.

Η οθόνη των μετοχών λειτουργεί με κάπως παράξενο τρόπο... Επάνω δεξιά απεικονίζονται τα ονόματα των διάφορων αντιπάλων, ο αριθμός των οποίων εξαρτάται από τις ρυθμίσεις του παίκτη καθώς και από άλλους παράγοντες. Αφού επιλεχθεί κάποιος από όλους, στο δεξί μέρος της οθόνης εμφανίζονται αναλυτικά όσοι έχουν αγοράσει μετοχές του (πάνω) και όσες μετοχές έχει αυτός υπό την κατοχή του (κάτω). Με τα δύο εικονίδια των κουμπαράδων, ο παίκτης μπορεί να αγοράσει και να πουλήσει μετοχές της επιλεγμένης εταιρίας.



Στο τέλος κάθε χρόνου γίνεται σύγκριση των αντιπάλων και απονέμονται βραβεία (με χρηματικό έπαθλο) στον πρώτο σε καθεμία από τις κατηγορίες Ασφάλεια, Δημοτικότητα, Τεχνολογία και Διασκέδαση. Εφόσον ο παίκτης αποκτήσει τα απαραίτητα χρήματα, τότε μπορεί να μεταφερθεί σε άλλη περιοχή. Οπως είπαμε και στην αρχή, το επίπεδο δυσκολίας αλλάζει από μέρος σε μέρος. Σημαντικοί παράγοντες μπορεί να είναι η ένδεια του πληθυσμού, οι καιρικές συνθήκες κ.λπ. Φυσικά, οι αντίπαλοί σας δεν κάθονται με σταυρωμένα χέρια και θα πρέπει να τους προλαβαίνετε...

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το Theme Park είναι ένας τίτλος που περιλαμβάνει ένα μεγάλο μέρος των χαρακτηριστικών που έχουμε συναντήσει σε άλλα παιχνίδια μέχρι σήμερα. Αυτό σημαίνει ότι υπάρχουν πάρα πολλά πράγματα τα οποία ο παίκτης θα πρέπει να θυμάται, να ελέγχει και να εκτελεί. Βέβαια, αυτό θα μπορούσε να συνιστά επίπονη και πολλές φορές ανιαρή εργασία, ευτυχώς όμως υπάρχει ο μικρός συμβουλάτορας (advisor), ο οποίος εκτελεί τις εξής εργασίες:

* Δίνει οδηγίες για διάφορα στοιχεία του χειρισμού.

* Δίνει αναφορές διάφορων εξωγενών συμβάντων, όπως μηνύσεις από οργανισμούς καταναλωτών, αγορές μετοχών από αντιπάλους κ.λπ. * Ειδοποιεί για καταστάσεις που συμβαίνουν μέσα στο πάρκο (οικονομικά στοιχεία ως επί το πλείστον) και προτείνει διορθώσεις που πρέπει να γίνουν από τον παίκτη.

Στις δυνατότητες του προγράμματος περιλαμβάνεται και μια μικρή επίδειξη για το πώς χτίζεται ένα πάρκο, περιγράφει όμως μόνο τις βασικές ενέργειες.



SPECIAL REVIEW



Φτιάχνετε έναν κεντρικό διάδρομο, βάζετε το πιο συναρπαστικό παιχνίδι (Bouncy Castle) και το προσωπικό να το συντηρεί (μηχανικός), φροντίζετε για την καθαριότητα, βάζετε κλόουν και τέλος καταστήματα όπως παγωτατζίδικο κ.λπ. Στη συνέχεια, θα πρέπει να ασχοληθείτε άμεσα με τον τομέα της έρευνας, αφού η τεχνολογία την οποία χρησιμοποιείτε είναι απαρχαιωμένη. Χωρίς να αυξηθεί υπερβολικά το κόστος συντήρησης του πάρκου (δηλαδή σταδιακά), προσθέτετε άλλα παιχνίδια και καταστήματα και αυξάνετε πάντα την τιμή σε λογικά πλαίσια. Δεν πρέπει να ξεχνάτε ότι οι καλές βόλτες χαλάνε γρήγορα, ενώ οι πελάτες σπάνια είναι απόλυτα ικανοποιημένοι. Ετσι, διαβάζοντας τη σκέψη των επισκεπτών, ο παίκτης πρέπει να κατευθύνει τις δημιουργίες και τις ανακαλύψεις του. Για παράδειγμα, ένα γενικό φαινόμενο είναι ότι πεινάνε και έτσι θα πρέπει να ανακαλυφθούν πατατάδικα κ.λπ. Επίσης, δεν θα πρέπει να περιέλθουν στα χέρια αντιπάλων σας πολλές μετοχές του πάρκου σας, διότι αυτό θα αποφέρει πολλά κέρδη σε αυτούς. Το κυκλοφοριακό είναι σημαντικό πρόβλημα, όταν ο κόσμος αρχίσει να αυξάνει κατά πολύ (όταν δηλαδή θα έχετε προσθέσει μεγαλύτερο λεωφορείο). Θα πρέπει οπωσδήποτε να "σπρώχνετε" τους επισκέπτες σε όλους τους δυνατούς χώρους διασκέδασης, μονοδρομώντας μονοπάτια κ.λπ. Ετσι, θα τους αποσπάσετε όλα τα χρήματά τους!

Πολύ όμορφα sprites και animations, αλλά αργό σκρολάρισμα.	ΓΡΑΦΙΚΑ	92%
Δεν εντυπωσιάζει αλλά είναι αρκετός.	ΗΧΟΣ	75%
Οχι πρωτότυπο, συγκεντρώνει όμως όλα τα στοιχεία των άλλων παιχνιδιών της κατηγορίας του.	GAMEPLAY	93%
Αν και δεν σε έλκει με την πρώτη ματιά, στην πορεία σε προκαλεί.	ΓΕΝΙΚΑ	91%

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - GAMEPLAY

Το gameplay αποτελεί το δυνατό σημείο του Theme Park, χωρίς όμως να είναι άψογο. Στην αρχή, για παράδειγμα, είναι ιδιαίτερα απλό και μόνο σε συγκεκριμένες περιοχές (π.χ. Γροιλανδία ή, στη χειρότερη περίπτωση, Ανταρκτική) μπορεί να χαρακτηριστεί πολύ δύσκολο (αυτό δε θέλουν όσοι παίζουν strategy games;). Ευτυχώς, μπορείτε να συγκεντρώσετε τα χρήματα γρήγορα και να μετακινηθείτε σε πιο προκλητικά μέρη. Σε αυτό συμβάλλει η κατ' επιλογή μεγάλη ταχύτητα εξέλιξης (υπάρχει και ειδικό mode για A4000).

Τα γραφικά είναι άριστα και κάθε χαρακτήρας και κτίσμα φαίνονται να έχουν προσωπικότητα, εκτελώντας διάφορες κινήσεις για κάθε δουλειά. Μεγάλα και καλοσχεδιασμένα sprites. Εκεί όμως όπου το πρόγραμμα υστερεί είναι το scrolling, το οποίο είναι απότομο και κάπως αργό. Εντύπωση προκαλούν τα παράθυρα-λίστες, τα οποία αλλάζοντας μέγεθος τροποποιούν ανάλογα και τα εικονίδια που περιέχουν.

Σε ό,τι αφορά τον ήχο, είναι αρκετός αλλά όχι άριστος. Υπάρχουν πολλά εφέ και ήχοι ανάλογα με τα παιχνίδια και τα διάφορα συμβάντα, και η προσοχή του αυτιού στρέφεται κάθε φορά σε αυτά που απει-

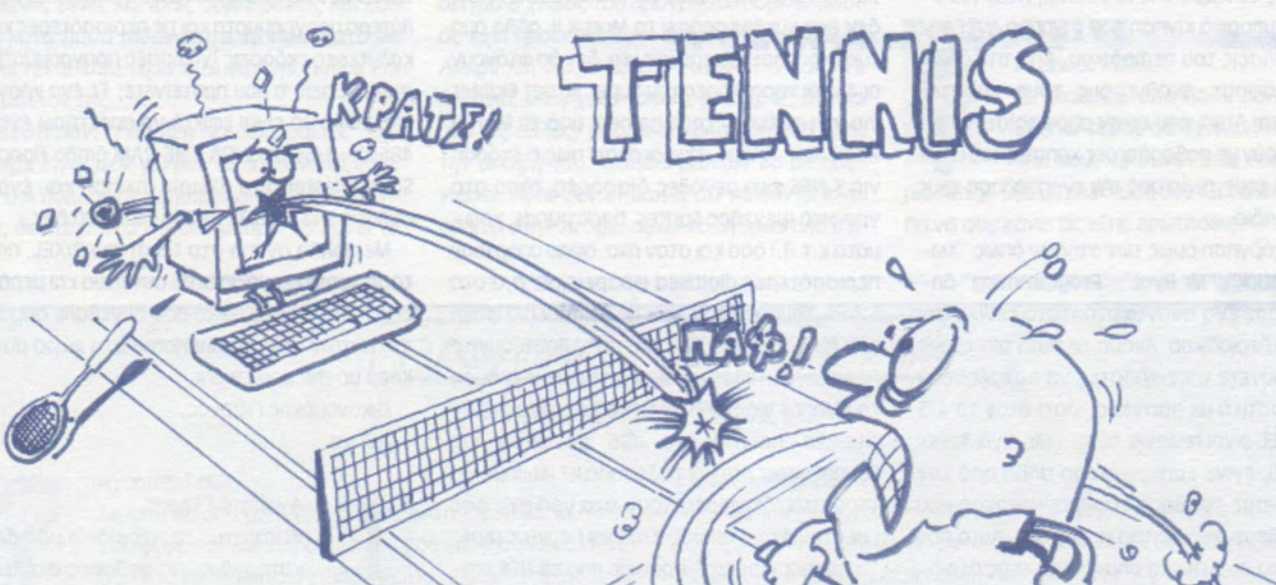


κονίζονται στην οθόνη με ομαλά fade-in και fade-out. Δυστυχώς, η μουσική είναι μονότονη και τα εφέ δεν συναρπάζουν... Ψεγάδι εντοπίζουμε στο χειρισμό, αφού η απόκριση του ποντικιού είναι αρκετά αργή και μπορεί να προκαλέσει την καταστροφή του, αν ο χειριστής δεν συνειδητοποιήσει ότι αιτία του κακού είναι το παιχνίδι και όχι ο μηχανισμός του mouse. Ευτυχώς, όμως, δεν καταφεύγει πολύ συχνά στη δισκέτα, όταν παίζεται από drive, ή τουλάχιστον οι



προσπελάσεις είναι σχετικά μικρές. Σε γενικές γραμμές, έχουμε να κάνουμε με έναν πολύ καλό τίτλο, ο οποίος με ελάχιστη επιπλέον προσπάθεια θα μπορούσε να έχει αγγίξει το άριστα, αφού υστερεί μόνο σε δευτερεύουσας σημασίας σημεία...

PIXEL Ware



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

ΠΡΑΓΜΑΤΕΙΑ ΠΕΡΙ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΩΝ...

?

Αγαπητό PIXEL,

Είμαι ένας 14χρονος αναγνώστης σου που δεν χάνει τεύχος σου τα τελευταία περίπου 2,5 χρόνια. Είμαι κάτοχος ενός S.NES (απόλυτη τεχνολογική υπεροχή!) Αλλά πριν περάσω στα ερωτήματά μου, θα ήθελα να κάνω ένα μικρό σχόλιο σε ό,τι αφορά την αλλαγή της δομής της ύλης του περιοδικού τον τελευταίο χρόνο. Η στροφή προς το χώρο της κονσόλας ήταν μια έξυπνη εμπορικά κίνηση που σίγουρα ανέβασε τις πωλήσεις του περιοδικού. Από την άλλη, όμως, άφησε ακάλυπτους τους χρήστες Amiga και Atari, που είχαν αποφασίσει να ασχοληθούν με σοβαρότερες χρήσεις του υπολογιστή τους, πέρα από την ενασχόλησή τους με παιχνίδια.

Η κατάργηση όμως των στηλών όπως "Χωρίς Joystick", "Mr Byte", "Programming" δημιούργησε ένα αναντικατάστατο κενό στην ύλη του περιοδικού. Ακόμα, με αυτό τον τρόπο ενθαρρύνετε τους χρήστες να ασχοληθούν αποκλειστικά με παιχνίδια, γιατί όταν τα 4/5 του PIXEL είναι reviews, τότε... Με λίγα λόγια, το PIXEL έγινε εμπορικότερο αλλά από την άλλη έχασε "σοβαρά" άρθρα, γεγονός που συνετέλεσε σε απώλεια ποιότητας. Αυτό που προτείνω εγώ είναι η δημιουργία ενός περιοδικού που να ασχολείται αποκλειστικά με κονσόλες και να πωλείται χωριστά, και όχι σαν κάτι άλλα περιοδικά για κονσόλες που αντί για Reviews παρουσιάζουν φωτογραφικά άλμπουμ των παιχνιδιών! Ετσι, τα πράγματα θα έχουν καλά και για τους Home users αλλά και οι "κονσολάδες" θα έχουν το δικό τους καλό περιοδικό. Ακόμα, αναλογιστείτε πόσους νέους αναγνώστες θα προσελκύσετε με το νέο περιοδικό, από παλιούς Pixelόβιους μέχρι ανικανοποίητους αναγνώστες που επιτέλους θα βρουν κάτι που να τους αντιπροσωπεύει και να τους σέβεται. Στις ερωτήσεις μου όμως τώρα:

1. Το Mortal Kombat II πότε θα κυκλοφορήσει για S.NES; (Μια προσέγγιση ζητάω.) Σύμφωνα με τις προδιαγραφές και τις δυνατότητες του S.NES, υπάρχει πιθανότητα το νέο Mortal να διαθέτει καλύτερα γραφικά αλλά και καλύτερο ήχο από τον προκάτοχό του; Δηλαδή, χρώματα, ανάλυση, μέγεθος sprites, καλύτερη ποιότητα speech κ.τ.λ. Και μια παρατήρηση: Στο Review του Mortal Kombat για S.NES ο κ. Μανεσιώτης είχε "σώας τας φρένας του" όταν έβαζε Γραφικά 98% Street Fighter Turbo, 90% Mortal Comba, Ηχος 96%-95%; Για το gameplay θα υποχωρήσω, γιατί δεν έχει κυκλοφορήσει το Mortal II, αλλά άμα κυκλοφορήσει θα τρέχουν και δεν θα φτάνουν οι 4 νέοι χαρακτήρες του Super Street Fighter για να μαζέψουν τους gamers από το Mortal Kombat II. Ακόμα, έχω ακούσει πως η έκδοση για S.NES έχει μεγάλες διαφορές, τόσο στα γραφικά (μέγεθος sprites, backrounds, χρώματα κ.τ.λ.) όσο και στον ήχο, αφού υπάρχουν περισσότερες digitised φράσεις απ' ό,τι στο S.NES, τουλάχιστον έτσι μου έχουν πει φίλοι μου που έχουν δει το coin-up. Αληθεύουν τα παραπάνω; Τέλος, αν νομίζετε πως η έκδοση του Mortal για S.NES είναι καλύτερη, δοκιμάστε το παιχνίδι σε 486 με SVGA και SoundBlaster pro και τα ξαναλέμε! (Μιλάμε για τεράστιες διαφορές, τόσο στα γραφικά όσο και στον ήχο ο οποίος περιέχει περισσότερες "speechαρισμένες" φράσεις από το NES (χαμηλότερης ποιότητας βέβαια, αλλά περισσότερες, τέλος έχει και ΑΙΜΑ!!!).

2. Νομίζω πως στο Megadrive κυκλοφορούν περισσότεροι καλοί τίτλοι από το S-NES. Παιχνίδια όπως Pirate's Gold, Rise of the Dragon, Populus, Dune II (το είδα σε PC και τρελάθηκα, ειδικά το τρομερό αυτό speech), δεν κυκλοφορούν σε S-NES, αν και υπάρχει το Sim City, το Utopia και το "Μάτι του Παρατηρητή" (το περιμένω πώς και πώς). Γιατί αυτοί οι τίτλοι δεν κυκλοφορούν σε S-NES; Οσον αφορά στο Beholder, πήρα τηλέφωνο στην Itochu και μου είπαν ότι δεν πρόκειται να το φέρουν, οπότε πρέπει κανείς να στραφεί στους παράλληλους εισαγωγείς. Κρίμα. Παρακαλώ τους υπόλοιπους Nintendάδες να τηλεφωνούν επίμονα και να ζητούν το Eye of the Beholder. Ακόμα, γιατί κρίνετε το Megadrive και το S-NES ως ισάξια, αφού το S-NES χρησιμοποιεί on screen 256 χρώματα, έχει καλύτερο ήχο (χρησιμοποιεί ψηφιακά φίλτρα που εξαφανίζουν κάθε ανεπιθύμητο θόρυβο στις υψηλές συχνότητες - σύμφωνα με το Nintendo Club) και έχει το περίφημο mode 5 και τέλος είναι παιδί της Nintendo!

3. Το ερχόμενο καλοκαίρι σκέφτομαι να αγοράσω υπολογιστή (παράλληλα με το S-NES μου). Στην αρχή κατέληξα σε μια 1200 με σκληρό δίσκο, όμως μετά τη χρεοκοπία της Commodore αποφάσισα να αγοράσω έναν PC 486DX-2/66, μια και σκοπεύω να ασχοληθώ επαγγελματικά με τον προγραμματισμό. Αυτό τουλάχιστον μου συνιστούν όλοι, γιατί η Amiga όπως και να το κάνουμε κλίνει προς τον τομέα των παιχνιδιών, ενώ ο PC έχει και τα καλύτερα προγράμματα και τις περισσότερες και καλύτερες εκδόσεις (γλώσσες προγραμματισμού). Εσείς τι μου προτείνετε; Σε ένα χρόνο από τώρα θα είναι εφικτό να αποκτήσω έναν 486DX-2/66 με SVGA 8MB RAM διπλό floppy Soundblaster Pro (χωρίς ηχεία) και έναν σκληρό 340-360MB με 350-400.000 δρχ.;

Με πολλή αγάπη στο team του PIXEL, που τόσα χρόνια εργάζεται με συνέπεια και μεράκι γι' αυτό το περιοδικό που συνέβαλε σημαντικά στην πορεία των Home στη χώρα μας. Keep up the good work.

Οικονομάκης Γιώργος,
Αθήνα

!

Αγαπητέ Γιώργο,

Καταρχήν, το περιοδικό μας δεν κατάργησε τις σοβαρές στήλες. Η στήλη "Χωρίς Joystick" "πάγωσε" για μερικούς μήνες, ώστε να αποφασιστεί ο ρόλος και η κατεύθυνσή της, ενώ η στήλη "MR-BYTE" ενσωματώνεται στην αλληλογραφία. Στραφήκαμε έντονα όμως προς τις παρουσιάσεις hardware, γεγονός που εκτιμήθηκε από τους αναγνώστες.

1. Φυσικά είχε και έχει ακόμα σώας τας φρένας (δεν ξέρω αν θα τα έχει για πολύ καιρό ακόμα, αφού δέχεται 10 τηλεφωνήματα την ημέρα για το Mortal Kombat). Το Street Fighter 2 Turbo είναι ένας φοβερός τίτλος και έχει τους οπαδούς του οι οποίοι το θεωρούν καλύτερο από το Mortal Kombat. Πάντως, το Mortal Kombat 2 ήρθε και σ' αυτό το τεύχος υπάρχουν και όλες οι κινήσεις!

2. Μια παιχνιδομηχανή, επαναλαμβάνω για πολλοστή φορά, κρίνεται από τους τίτλους που κυκλοφορούν γι' αυτήν. Γνωρίζουμε ότι μια απλή S-NES θεωρητικά υπερτερεί μιας Megadrive, όμως αυτό δεν φαίνεται στο μεγάλο μέρος του gameware που κυκλοφορεί για τα δύο συστήματα. Μάλιστα,

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

η Sega έχει το τεράστιο πλεονέκτημα της πολύ καλής ομάδας προγραμματιστών, η οποία γεμίζει τις "δεκαρικοφαγάνες" με κορυφαίους τίτλους. Οσον αφορά στους τίτλους που αναφέρεις, όλα αυτά είναι αντικείμενο συμφωνιών μεταξύ των εταιριών hardware και software, και τα ποσά που "παίζονται" σε τέτοιες κινήσεις είναι τεράστια.

3. Καταρχήν, μην παρερμηνεύεις τη "χρεοκοπία" της Commodore. Μέσα από τις σελίδες του περιοδικού μας μπορείς να μάθεις τι ακριβώς έγινε και ίσως συμπεράνεις και εσύ ότι κατά πάσα πιθανότητα τα πράγματα θα είναι πολύ καλύτερα έτσι για την Amiga και το μέλλον της.

Δεύτερον, η άποψη που εκφράζεις περί Amiga είναι μεν γενική, αλλά λανθασμένη. Το ότι πολλοί τη χρησιμοποιούν για παιχνίδια, δεν σημαίνει ότι δεν μπορεί να κάνει τα πάντα και πολλές φορές πολύ καλύτερα από ένα αρκετά ακριβότερο PC. Τυπικό παράδειγμα ο χώρος του προγραμματισμού. Οποιος έχει προσπαθήσει να προγραμματίσει σε Amiga και PC, BASIC, PASCAL, C και C++ (φυσικά, υπάρχουν fortran, prolog, E, lisp και πολλές άλλες) μπορεί εύκολα να σου δώσει την άποψή του, η οποία μάλλον θα σε ξαφνιάσει. Αυτό δεν σημαίνει ότι τα πάντα είναι ρόδινα στην Amiga, αφού το αγοραστικό κοινό για έναν τίτλο που θα αναπτύξεις είναι πολύ μικρότερο (βέβαια, μικρότερος είναι και ο ανταγωνισμός). Πάντως, προσωπική μου άποψη είναι ότι αν θέλεις να μάθεις να προγραμματίζεις και όχι να αναπτύξεις κάτι που θα το πουλήσεις, η Amiga υπερτερεί.

Αν οι motherboards των 486DX-2/66 κατεβούν στο επίπεδο των σημερινών 386DX-40, ναι. Πάντως, και σήμερα η τιμή δεν είναι πολύ μεγαλύτερη.

Ερώτηση: το 5.25" drive τι το χρειάζεσαι;

ΤΟ 2ο DRIVE

? Αγαπητό PIXEL,

Σε διαβάζω από πολύ παλιά και βλέπω τεράστια βελτίωση στην ύλη σου. Να συνεχίσεις έτσι! Εχω μια Amiga 500 με επέκταση 500 KB και θα ήθελα να σου κάνω τις εξής ερωτήσεις:

ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

1200 ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ

? Αγαπητό PIXEL,

Είμαι ένας από τους νέους αναγνώστες σου και θέλω να σου εκφράσω τα συγχαρητήριά μου για την πλούσια ύλη σου και τα θαυμάσια reviews σου. Είμαι κάτοχος μιας A1200 και θα ήθελα να μάθω περισσότερα γι' αυτήν. Εχω λοιπόν μερικές ερωτήσεις:

1) Πόσο στοιχίζει ένας εσωτερικός σκληρός δίσκος 120 MB;

2) Ποια είναι η χρησιμότητα ενός επιταχυντή και ποια η τιμή του;

3) Ποιο είναι το ιδανικότερο monitor για A1200;

4) Μέχρι πόσα MB μνήμη μπορώ να προσθέσω στην A1200;

5)Σύστησέ μου τον καλύτερο έγχρωμο εκτυπωτή για A1200 και την τιμή του.

6) Εχει έρθει στην Ελλάδα το Mortal Kombat II; Σε ποια formats έχει κυκλοφορήσει;

7) Υπάρχει κωδικός που μετατρέπει το Street Fighter II σε Street Fighter II Turbo;

Συγνώμη αν σε κούρασα.

Με εκτίμηση,

Μιχάλης

! *Φίλε Μιχάλη,*

1. Ο δίσκος 2.5" κοστίζει πάνω από 85.000 δραχμές και σπάνια έχει access time κάτω από 19ms και transfer rate πάνω από 1MB/sec. Με αρκετά λιγότερα χρήματα μπορείς να προσθέσεις στην Amiga σου δίσκο 3.5" με πολύ υψηλότερες επιδόσεις και τουλάχιστον διπλάσια χωρητικότητα. Θα πρέπει να το σκεφτείς σοβαρά.

2. Ο επιταχυντής κάνει την Amiga πιο γρήγορη. Αυτό στις εφαρμογές γίνεται πολύ εύκολα αντιληπτό τι σημαίνει. Στα παιχνίδια δεν θα δεις διαφορά, εκτός από role playing, στρατηγικής, flight simulators και μερικά adventures. Συνήθως, οι accelerators έχουν και μερικά έξτρα όπως ρολόι, θέσεις για μνήμη και θύρα μελλοντικών επεκτάσεων.

3. Το Micro Vitek 1438, το Commodore 1942 και όσα καλύπτουν τις συχνότητες 15-40KHz οριζόντια και 50-100Hz κατακόρυφη είναι κατάλληλα για όλες τις αναλύσεις της A1200.

4. Στη βασική της μορφή μέχρι 8 fast RAM (10MB σύνολο). Με τη βοήθεια accelerator μέχρι 128 (σύνολο 130), αν βέβαια βρεις τα chips των 128 ή 64 MB.

5. Δεν μας έχει δοθεί η δυνατότητα να συγκρίνουμε εκτυπωτές, και τα πράγματα γίνονται ακόμα πιο δύσκολα αν σκεφτεί κάποιος ότι τον τελευταίο χρόνο η αγορά κατακλύστηκε από φθηνούς έγχρωμους εκτυπωτές. Προτίμησε inkjet, αν έχεις τα απαραίτητα χρήματα διαθέσιμα (4 χρωμο), και για δεύτερη επιλογή 24πινο dotmatrix (η διαφορά στις εκτυπώσεις εικόνων είναι κάτι παραπάνω από τεράστια, όσο και αν κάποιοι αντιπρόσωποι διαδίδουν τα αντίθετα). Από τους 9πινους που έχουμε δει, ο Star LC-100 μας άφησε πολύ καλές εντυπώσεις και σε αυτό βοηθά και η τιμή η οποία είναι πολύ χαμηλή.

6. Εχει έρθει για τις κονσόλες και αυτή τη στιγμή ελπίζουμε ότι θα έρθει και για Amiga...

7. Δεν έχει υποπέσει κάτι τέτοιο στην αντίληψή μας.

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

α) Σκέφτομαι να αγοράσω δεύτερο drive με σκοπό να παίζω παιχνίδια όπως Mortal Kombat κ.λπ. Πόσο κοστίζει ένα καλό drive; Μπορείς να μου συστήσεις μια καλή μάρκα; Αν τυχόν πουλήσω την A500 και αγοράσω A1200 θα μπορώ να χρησιμοποιήσω το δεύτερο drive στην 1200άρα;

β) Πόσο κοστίζει ένα modem; Αν συνδεθώ με την Compulink, εκτός από τα έξοδα εγγραφής κ.λπ. θα πληρώνω και στον ΟΤΕ; Αν ναι, πόσο; Γίνεται να χρεώνομαι με units; Μπορείς να μου στείλεις πληροφορίες για την CompuLink;

γ) Πότε περίπου θα κυκλοφορήσουν για Amiga 500 τα Mortal Kombat 2, NBA JAM και Super Street Fighter 2;

Σε ευχαριστώ προκαταβολικά,

Κ. Σκευοφύλαξ,

Βύρωνας

Αγαπητέ φίλε,

α) Ενα καινούριο 2ο drive κοστίζει από 23.000 έως 30.000 δραχμές, ενώ μεταχειρισμένο από 16 έως 23.000, ανάλογα φυσικά και με την κατάστασή του. Το γεγονός όμως είναι ότι τα σύγχρονα drives δεν έχουν σημαντικές διαφορές μεταξύ τους, ενώ ορισμένα "έξτρα" όπως track display, virus protection κ.λπ. δεν έχουν μεγάλη σημασία. Πάντως, τα Cumana φημίζονται ως τα καλύτερα της αγοράς.

β) Το κόστος του modem εξαρτάται από την ταχύτητά του. Η τυπική τιμή για ένα σύγχρονο modem 14400 bps είναι 65-80.000 δρχ. (fax/modem και φυσικά εξωτερικό για την Amiga σου).

Σε πρώτη φάση, μπορείς να καταφύγεις και στην οικονομική λύση των 2400bps τα οποία βρίσκονται στις 15.000 τα μεταχειρισμένα. Στον ΟΤΕ θα πληρώνεις το κόστος του αστικού τηλεφωνήματος (αφού μένεις στο Βύρωνα).

Αυτό σημαίνει ότι θα πληρώνεις μία μονάδα κάθε φορά που θα συνδέεσαι, αν δεν έχεις ψηφιακό κέντρο στην περιοχή σου. Διαφορετικά, ισχύει το καθεστώς της χρονοχρέωσης το οποίο αυξάνει σχετικά το κόστος. Με units δεν μπορείς να χρεώνεσαι. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείς να απευθυνθείς στο τηλέφωνο που αναφέρεται στη σχετική καταχώριση ή απλώς στα τηλέφωνα της εταιρίας όπου θα ζητήσεις την κα Ράπτη.

γ) Το Mortal Kombat 2 ελπίζουμε ότι θα παρουσιαστεί στο άμεσο μέλλον. Υπάρχουν κάποιες ελπίδες για το Super Street Fighter 2, ενώ σχεδόν καμία για το NBA JAM.

APPLE PERFORMA

Αγαπητό PIXEL,

Συγχαρητήρια για την πλούσια, ποιοτική και υπερπλήρη ύλη σου.

Απόδειξη όλων αυτών είναι ότι παραμένω φανατικός σου αναγνώστης για περισσότερα από 6 χρόνια. Αυτή τη στιγμή είμαι κάτοχος μιας A500 plus με 1084S monitor και 2MB chip RAM. Για πολλούς λόγους έχω αποφασίσει να αλλάξω υπολογιστή και πρώτη μου επιλογή είναι το APPLE MACINTOSH PERFORMA. Επειδή όμως οι γνώσεις μου για τους υπολογιστές Macintosh δεν είναι αρκετές, έχω ορισμένες ερωτήσεις:

1. Πρώτα θέλω τη γνώμη σου για το συγκεκριμένο μοντέλο της Apple.

2. Πιστεύεις ότι έχει μέλλον;

3. Τα προγράμματα των άλλων υπολογιστών της Apple τρέχουν στον Performa;

4. Το Performa έχει επεξεργαστή τον 68030 στα 16MHz (PIXEL τεύχος 99). Πόσο σημαντικό είναι τελικά να μετράμε την ταχύτητα σε MHz και όχι σε MIPS;

5. Εάν είναι δυνατόν θα ήθελα μια αντιστοιχία, συγκεκριμένα του Performa, της A1200 και ενός PC 386DX/40, σε ταχύτητα, γραφικά, ήχο, προγράμματα και υποστήριξη.

6. Τελικά τα 16MHz και τα 40MB σκληρού δίσκου είναι αρκετά;

7. Διαβάζοντας το τεστ του τεύχους 99, σταματώ στην εφαρμογή Quicktime. Γράφεις λοιπόν ότι η εφαρμογή αυτή επιτρέπει την απεικόνιση και την επεξεργασία κινούμενων εικόνων video και ήχου στην οθόνη. Αυτό σημαίνει πως το Performa διαθέτει ενσωματωμένο digitizer και sampler; Διαθέτει και genlock; Αν όχι, από ποια πηγή προέρχονται αυτές οι αλληλουχίες εικόνων και ήχου;

8. Πού απευθύνεται το Performa;

9. Τελικά, ποιος από τους τρεις υπολογιστές (A1200, Performa, 386DX/40) έχει τον καλύτερο συντελεστή κόστους/απόδοσης;

Ειλικρινά, ευχαριστώ.

Φιλικά,

Γιώργος Λεμονής,

Αριδαία

Αγαπητέ Γιώργο,

1. Ο Performa αποτελεί μια προσπάθεια της εταιρίας να εισβάλει "στο σπίτι" (κάτι το οποίο αδυνατεί να πετύχει στη χώρα μας, αφού η υποστήριξη επικεντρώνεται σε σοβαρές εφαρμογές). Ως εκ τούτου έχουν γίνει κάποιοι μικροί συμβιβασμοί σε σχέση με έναν Mac της τελευταίας γενιάς, οι οποίοι όμως δεν θα περιορίσουν την γκάμα του λογισμικού που θα τρέξει στο σύστημα. Ετσι, ο Performa έχει τις δυνατότητες να τρέξει υπέροχα πακέτα λογισμικού που δουλεύουν σε άλλους Mac, όμως χωλαίνει στον τομέα του "οικιακού software", αφού η υποστήριξη υπολείπεται πολύ αυτής άλλων πλατφορμών. Αν έχεις "βάλει στο μάτι" Photoshop, QuarkXpress, Painter κ.λπ., ο Performa θα σηκώσει (με τη σχετική δυσκολία) το βάρος τους...

2. Ως μέλος της οικογένειας των Mac, ο Performa έχει μια αρκετά μεγάλη λαϊκή βάση. Ομως δεν πρέπει να ξεχνά κανείς τη μεταστροφή της Apple προς τους PowerPC επεξεργαστές, στην οποία προβλέπεται να αφιερωθεί αποκλειστικά το μέλλον της εταιρίας.

3. Εχω ήδη αναφερθεί σε αυτό στο 1ο θέμα.

4. Τα MHz δεν δείχνουν την ταχύτητα του υπολογιστή, αλλά τη συχνότητα λειτουργίας του επεξεργαστή. Αυτό σημαίνει ότι μπορεί κάποιος επεξεργαστής να βρίσκεται σε μεγαλύτερη συχνότητα από κάποιον άλλο και να είναι πιο αργός (π.χ. ο 68000/28MHz είναι πιο αργός από τον 68020/16MHz, ο 68030/40MHz από τον 68040/25MHz, ο 386DX/40MHz από τον 486DX/33MHz κ.ο.κ.)

Ομως, η ταχύτητα εξαρτάται και από την όλη σχεδίαση της motherboard. Για παράδειγμα, ο 68020 στην απλή A1200 τρέχει 2 φορές πιο αργά απ' όσο αν αυτή είχε 2MB fast RAM και γενικά υπάρχουν πάρα πολλοί παράγοντες οι οποίοι επηρεάζουν τις επιδόσεις ενός συστήματος. Ετσι, τελικά αποδει-

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

κνύεται ότι ούτε τα MIPS, αν και είναι κατεξοχήν μονάδα μέτρησης ταχύτητας της CPU, μπορούν να δείξουν τις επιδόσεις ενός συστήματος. Τέλος, ακόμα και το λειτουργικό σύστημα μπορεί να αλλάξει δραματικά τις επιδόσεις ενός συστήματος. Για παράδειγμα, τα Windows είναι η κύρια αιτία που ένας 386DX/40, ο οποίος έχει αρκετά μεγάλη υπολογιστική ισχύ, αρκετές φορές κατατροπώνεται από τον αρκετά υποδεέστερο 68020/14MHz της A1200 (και πολύ περισσότερο από τον 68030/16MHz του Performa).

5. Η έννοια "386DX/40" δεν αναφέρει τίποτε περί γραφικών και ήχου... Γενικά, η A1200 τα καταφέρνει καλύτερα από ένα "τυπικό" σύστημα PC στους τομείς γραφικών και ήχου (μια κλασική S-VGA και μια 8-bit κάρτα ήχου), ενώ ο Mac έχει αρκετά γρήγορο γραφικό υποσύστημα.

Στον τομέα της υπολογιστικής ισχύος ο 386DX/40 τα καταφέρνει πολύ καλύτερα από τους δύο αντιπάλους του, αν και η υπολογιστική του ισχύς επισκιάζεται από το λειτουργικό σύστημα και γενικότερα την αρχιτεκτονική του τυπικού PC με ISA buses, κάνοντας συχνά τους αντιπάλους να φαντάζουν πιο γρήγοροι.

Ενα μεγάλο πλεονέκτημα του PC είναι η βιβλιοθήκη software, η οποία στην Amiga είναι μεν μεγάλη αλλά λείπουν κάποια συγκεκριμένα εργαλεία τα οποία θα την έκαναν κατάλληλη για κάθε επαγγελματική χρήση. Αντίθετα, στο Mac είναι μικρότερος ο όγκος του διαθέσιμου software, όμως δεν υπάρχουν κακοί τίτλοι, ενώ αντίθετα μπορεί κανείς να βρει τα κορυφαία πακέτα σε κάθε κατηγορία επαγγελματικού software.

6. Για επεξεργασία κειμένου είναι υπεραρκετά. Πιο βαριές εφαρμογές, όπως επεξεργασίας ήχου και εικόνας, DTP, CAD, θα ζητήσουν πολύ περισσότερα.

7. Οχι, ο Performa δεν ενσωματώνει τα αναφερόμενα κομμάτια hardware και κοστίζει πάρα πολύ να τα προσθέσεις. Οι ακολουθίες ήχου και εικόνας προέρχονται από real time video digitizers και έχουν αποθηκευτεί με τη μορφή κλασικών αρχείων τα οποία μπορεί να χρησιμοποιηθούν για αναπόδοση από τον Performa με τη βοήθεια κάποιου software.

8. Ο Performa αποτελεί έναν "οικιακό Mac" - τουλάχιστον έτσι τον θέλει η πολιτική της Apple. Στη χώρα μας, μικρή επιτυχία μπορεί να έχει σαν κάτι τέτοιο, δεν αποκλείεται όμως και η χρήση του ως ενός οικονομικού τρόπου προκειμένου να αποκτήσει κάποιος πρόσβαση στη βιβλιοθήκη του επαγγελματικού software της σειράς Mac.

9. Οι τρεις υπολογιστές εκφράζουν τρεις διαφορετικές φιλοσοφίες. Διαφωνούμε με την απόδοση συντελεστών κόστους/απόδοσης, ιδίως όταν αναφερόμαστε σε ανομοιογενή αντικείμενα, γι' αυτό και εν γένει την αποφεύγουμε στις διάφορες παρουσιάσεις μας.

Αν, όμως, μας είχες αναφέρει τη συγκεκριμένη εφαρμογή που θέλεις να αναπτύξεις στον υπολογιστή σου, τότε ίσως μπορούσαμε να τους κατατάξουμε...

ΣΥΜΦΕΡΕΙ Ο ΣΚΛΗΡΟΣ;

?

Αγαπητό PIXEL,

Είμαι ένας καινούριος αναγνώστης σου που άρχισα να διαβάζω τα τεύχη σου εδώ και λίγο καιρό. Δεν σου κρύβω ότι πριν διαβάσω την ύλη σου έπαιρνα άλλα περιοδικά του χώρου, όμως τελικά με κέρδισε η σοβαρότητα, η αντικειμενικότητα, η υπευθυνότητα και βέβαια η μεγάλη σου αγάπη προς τον αναγνώστη.

Ετσι λοιπόν, αφού πήρα το θάρρος να σου γράψω, θα ήθελα να σου θέσω και μερικές απορίες μου:

1. Πρόσφατα έγινα κάτοχος μιας Amiga 1200 και, επειδή πολλές γνώσεις περί υπολογιστών δεν έχω, θα ήθελα να μου προτείνεις κάποια σοβαρά προγράμματα πάνω στο σχέδιο, τον ήχο και γενικά πάνω σε οτιδήποτε αξιοποιεί τις δυνατότητες του μηχανήματός μου.

2. Συμφέρει να βάλω σκληρό δίσκο στην Amiga μου και -αν ναι- πόσο θα μου κοστίσει ένας καλός;

3. Πόσα MB μνήμης πιστεύεις ότι θα χρειαστώ για να καλύψω τις απαιτήσεις των σοβαρών εφαρμογών (και τώρα, αλλά και στο μέλλον);

4. Μπορείς να μου προτείνεις κάποιο καλό, αλλά όχι υπερβολικά δύσκολο, βιβλίο που να εξηγεί με σαφήνεια κάθε μου απορία γύρω από την Amiga και τα computers γενικότερα; Να μην είναι όμως παιδικό αφού βρίσκομαι στην ηλικία των 17 ετών...

Αυτές είναι οι ερωτήσεις μου και ελπίζω να μη σε κούρασα. Τελειώνοντας θα ήθελα εκ των προτέρων να σε ευχαριστήσω και να σου ευχηθώ ό,τι καλύτερο.

Με εκτίμηση,

Δημήτρης Σαμαρτζής

!

Αγαπητέ Δημήτρη,

Σε ευχαριστούμε για την προτίμησή σου και τα ιδιαιτέρως εμψυχωτικά σου σχόλια. Δεν λέω, καλό είναι να ακούμε καλά λόγια για τη δουλειά μας, όμως δεν σας κρύβουμε ότι θα θέλαμε και τις καλοπροαίρετες επικρίσεις σας, αφού αυτές θα μας βοηθήσουν να βελτιωθούμε. Στις ερωτήσεις:

1. Το "αξιοποιούν τις δυνατότητες του μηχανήματός μου" δεν λέει και πολλά πράγματα. Για παράδειγμα, ένας καλός flight simulator εξαντλεί τις δυνατότητες του υπολογιστή σε κάποιους τομείς, ένα arcade σε κάποιους άλλους κ.ο.κ., ενώ, για παράδειγμα, ένα πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου έχει πολύ λιγότερες απαιτήσεις... Εσύ προφανώς δεν αναφέρεσαι σε gameware, όμως η παραπάνω παρατήρηση δείχνει ότι το σοβαρό λογισμικό δεν είναι κατ' ανάγκη απαιτητικότερο του "μη σοβαρού". Αναφέρω μερικούς τίτλους, λοιπόν, σε διάφορους τομείς όπου η Amiga τα καταφέρνει καλά:

Deluxe Paint, Brilliance (προγράμματα δισδιάστατης σχεδίασης και animation) - Imagine, Real 3D, LightWave (προγράμματα κατασκευής τρισδιάστατων γραφικών) - Scala MM (multimedia και γενικά παρουσιάσεις) - Bars & Pipes, MusicX (μουσικής) - Prowrite, FinalWriter (επεξεργασία κειμένου) - XCAD (CAD) κ.ά.

2. Δεν συμφέρει, απλώς είναι ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΟΣ αν ασχοληθείς σοβαρά με τον υπολογιστή σου, και όχι μόνο. Τώρα πια μεγάλος αριθμός νέων παιχνιδιών για A1200 εγκαθίστανται σε σκληρό δίσκο προσφέροντας δυνατότητα μεγαλύτερων και πιο εύχρηστων δημιουργιών.

3. Αυτό εξαρτάται άμεσα από το είδος

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

των προγραμμάτων που θα χρησιμοποιήσεις. Για παράδειγμα, για Wordprocessing μπορεί να μη χρειαστείς ποτέ μνήμη, εκτός αν θέλεις εικόνες στα κείμενα, οπότε το 1MB FAST RAM θα διευκόλυνε τα πράγματα, αφού θα επιτάχυνε κατά πολύ την Amiga. Για προγράμματα σχεδίασης γενικά, τα 2MB FAST RAM αποτελούν μια βασική απαίτηση αν στοχεύεις σε 256 χρώματα ή μεγάλα animations. Για 3D graphics και επεξεργασία εικόνας, τα 4MB πολύ συχνά είναι το ελάχιστο... Φυσικά, όταν αγοράσεις μνήμη να πάρεις 32-bit και όχι εξωτερική PCMCIA.

4. Εδώ μάλλον θα σε απογοητεύσω, αφού καταρχήν δεν υπάρχει κάτι που να σε καλύπτει στα ελληνικά.

Ομως, ακόμα χειρότερα, δεν υπάρχει τίποτε σύγχρονο και στην ξενόγλωσση βιβλιογραφία που να εισάγεται στη χώρα μας, τουλάχιστον μέχρι λίγες ημέρες πριν γραφτούν αυτές εδώ οι σειρές.

Θα πρέπει λοιπόν να περιοριστείς στα εγχειρίδια της 1200 τα οποία έχουν αρκετά να σε διδάξουν και φυσικά να διαβάζεις κάθε στήλη του περιοδικού μας η οποία αναφέρεται σε σοβαρό θέμα σχετικά με την Amiga...

AAA CHIPSET

?

Αγαπητό PIXEL,

Είμαι ένας παλιός αναγνώστης σου (σε διαβάζω συνεχώς επί 3 χρόνια) και έχω μια Amiga 500 με 1MB RAM. Περιττό να σου πω ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό στο χώρο στην Ελλάδα, και με διαφορά. Θα ήθελα να σου υποβάλω μερικές ερωτήσεις μου, αλλά και κάποιες παρατηρήσεις που έχω να κάνω με σκοπό τη βελτίωση της ύλης του περιοδικού. Ας περάσω πρώτα στις ερωτήσεις μου.

Εδώ και αρκετό καιρό σκέφτομαι την αγορά μιας A1200 με σκληρό δίσκο 250MB. Τα άρθρα σου όμως στα τεύχη Ιουλίου-Αυγούστου και Σεπτεμβρίου, που μιλάνε για κλείσιμο της Commodore και πώλησή της σε άλλη εταιρία, υπονοώντας έτσι το αβέβαιο μέλλον της εταιρίας, με έβαλαν σε σκέψεις.

Ακόμα, προβληματίστηκα με το γεγονός ότι θα γίνει μαζική παραγωγή νέων μηχανημάτων με το AAA chipset στα μέσα του 1995. Θα ήταν καλή η αγορά μιας A1200 τώρα, με όλα αυτά που προανέφερα; Εχει αυτή τη στιγμή μέλλον η A1200 ή θα ξεπεραστεί σε 1-2 χρόνια; Μήπως υπάρχει περίπτωση να μπορεί να τοποθετηθεί το AAA chipset στην A1200;

Τέλος, θα ήθελα να κάνω μερικές παρατηρήσεις για το περιοδικό:

– Βάλτε περισσότερες σελίδες και μεγαλώστε τον αριθμό των reviews, με μια λογική αύξηση της τιμής. Εν ανάγκη, σταματήστε το PixelMania.

– Μειώστε όσο γίνεται τον αριθμό των διαφημίσεων: στο τεύχος Σεπτεμβρίου 1994 (113) μέτρησα 21 σελίδες διαφημίσεων από 98 σελίδες περιοδικού.

– Διαχωρίστε τα παιχνίδια σε Amiga από τα παιχνίδια σε κονσόλες και εκδώστε ξεχωριστό περιοδικό γι' αυτές. Ετσι, όλοι θα έχουν περισσότερα reviews για το computer ή την κονσόλα τους.

– Επαναφέρετε τη στήλη "Εδώ Λονδίνο" και, τέλος,

– Να βάζετε σε όλα τα παιχνίδια το είδος τους (arcade, platform) και την κατασκευάστρια εταιρία τους, κάτι που δεν κάνετε στα παιχνίδια που καταλαμβάνουν μισή σελίδα.

Συγνώμη για το μεγάλο γράμμα μου.

Δεν προσδοκώ σε δημοσίευση, αλλά τουλάχιστον λάβετε σοβαρά υπόψη τις παρατηρήσεις μου.

Βασίλης Γιόκαρης

!

Αγαπητέ Βασίλη,

Ισως υπερβάλλεις λίγο στο σημείο του γράμματός σου που αναφέρεις "με όλα αυτά που σου προανέφερα"! Δεν είναι και "όλα αυτά" ένας σκληρός δίσκος, και μάλιστα IDE, ο οποίος πέραν του χαμηλού του σχετικά κόστους είναι δυνατόν να χρησιμοποιηθεί και σε αρκετούς άλλους υπολογιστές, δηλαδή δεν "πάει χαμένος".

Τα περί AAA chipset, αλλά και όλα όσα αποκαλύφθηκαν για τις ερευνητικές δραστηριότητες της Commodore όλα αυτά τα χρόνια σιγής, μας έχουν μπερδέψει αρκετά, και σε αυτό συντελούν και οι διαδοχικές ανακοινώσεις/διαψεύσεις της διοίκησης της Commodore UK, η οποία μάλλον δεν έχει αποφασίσει ακόμα τι θα κάνει αν πάρει στα χέρια της την τύχη της Amiga.

Σε γενικές γραμμές, η Commodore ήθελε να κάνει επάνοδο δραματική στο χώρο των μικροϋπολογιστών και με σιγή ιχθύος ετοίμαζε hardware που θα αποτελούσε πρωτοπορία για τα δεδομένα της εποχής. Κατά διαστήματα διέρρεε κάποια πληροφορία, η οποία παραποιόταν από στόμα σε στόμα, έφτανε και στα δικά μας αυτιά και όποτε αυτή επισημοποιείτο την ανακοινώναμε (A5000, RISC AMIGA, AAA ChipSet, CD1200 κ.ά.).

Πρόσφατα λοιπόν κυκλοφόρησε η πληροφορία ότι το AAA ήταν έτοιμο πριν το AGA και στόχος ήταν να δίνεται σαν upgrade για όλες τις μεγάλες Amiga και πιθανόν στο μέλλον και στις μικρές. Κάπου εκεί τα θαλάσσωσαν (εικασίες κάνουμε).

Τελικά προσανατολίστηκαν σε ένα οικονομικό σύστημα (AGA) το οποίο δεν θα απαιτούσε εντελώς νέο λειτουργικό σύστημα για true color display, νέας φιλοσοφίας chips κ.λπ. (γιατί όσο και αν φαίνεται καινούριο, το 3.0 ελάχιστα διαφέρει από το 2.04, αφού η λογική του AGA είναι παραπλήσια αυτής του ECS).

Η τελευταία φήμη θέλει το AAA να κατευθύνεται στο καλάθι των αχρήστων. Επίσημα δεν την ανακοινώνουμε ακόμα, αλλά θεωρείται η πιο πιθανή αν η CBM UK κερδίσει τη μάχη.

Στις παρατηρήσεις σου τώρα:

Το ότι δεν σε ελκύει η ύλη του PIXEL Mania, αυτό δεν σημαίνει ότι αυτή την άποψη συμμερίζονται και οι άλλοι αναγνώστες του περιοδικού. Κάθε άλλο μάλιστα! Ετσι, θα πρέπει να συνυπολογίζεις τις σελίδες του, 16 μεγάλες στο μέγεθος του PIXEL (μάλιστα το PIXEL Mania απαιτεί πολύ περισσότερο κείμενο σε κάθε ζευγάρι σελίδων του από όσο μία σελίδα του κυρίως τμήματος του περιοδικού).

Οσον αφορά στις διαφημίσεις, νομίζω ότι ο αριθμός είναι λογικός, αν μάλιστα σκεφτεί κανείς ότι υπάρχουν περιοδικά άλλων χωρών που ξεπερνούν το 50%...

Το ζήτημα του ξεχωριστού περιοδικού το έχουμε ξαναθίξει και το θέσαμε ως θέμα στο ερωτηματολόγιο, απ' όπου καταδείχτηκε ότι λίγοι ήταν αυτοί που ήθελαν περαιτέρω διάσπαση του PIXEL.

Η στήλη "Εδώ Λονδίνο" δεν είναι άσχημη

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

ιδέα, όμως θα εξυπηρετούσε μόνο ως προς το prestige του περιοδικού. Η αλήθεια είναι ότι έχουμε στην Ελλάδα τα νέα σχεδόν αυθημερόν, αφού κάνουμε ευρύτατη χρήση Internet εδώ και 6 μήνες. Μεγάλη βοήθεια μας προσφέρουν και Ελληνες εισαγωγείς, οι οποίοι φέρνουν στη χώρα μας το νέο hardware σχεδόν ταυτόχρονα με την εμφάνισή του στην ευρωπαϊκή αγορά (θυμηθείτε A1200, CD32, MBX1240 κ.ά.) και μας το παρέχουν για δοκιμές.

Δεν νομίζεις ότι στα παιχνίδια της μισής σελίδας δεν υπάρχει περιθώριο σπατάλης χώρου;

Εξάλλου, πάντα στο κείμενο γίνεται φανερή η κατηγορία του παιχνιδιού, είτε άμεσα είτε έμμεσα.

CD Ή ΣΚΛΗΡΟΣ ΔΙΣΚΟΣ;

?

Αγαπητό PIXEL,

Είμαι ένας αρκετά παλιός αναγνώστης (από το τεύχος 70). Εχω μια Amiga 1200 και δεν είμαι πολύ ευτυχισμένος, μια και πολλές εταιρίες απειλούν να αφήσουν την Amiga λόγω της μεγάλης πειρατείας. Τέλος πάντων, θα ήθελα να σε ρωτήσω αν αξίζει να περιμένω το CD για την 1200.

1. Με το CD drive θα μπορώ να παίζω games CD από το CD32;

2. Να πάρω σκληρό ή να περιμένω για το CD;

3. Με το CD drive θα μπορώ να παίζω απλά CD μουσικής;

4. Με το CD drive θα μπορώ να κάνω install σε CD από diskettes όπως σε έναν σκληρό; (Και μετά να τρέχω το game από το CD).

5. Θα υποστηρίζεται αρκετά το CD drive για την 1200;

6. Γιατί το CD drive (A590) για την 500 δεν είχε επιτυχία; Λες να έχει την ίδια τύχη το CD12 για την A1200;

Υ.Γ. Θα εμφανιστεί το Alladin για Amiga ή για την έκδοση της AGA;

Φιλικά,

Δήμος Νικολής,

Νέος Κόσμος

!

Φίλε Δήμο,

Φαίνεται ότι έχεις παρανοήσει την έννοια του CD-ROM drive. Το CD πρέπει να το θεωρήσεις σαν μια τεράστια δισκέτα (550MB+) η οποία είναι μονίμως WRITE PROTECTED: ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙΣ ΝΑ ΓΡΑΨΕΙΣ ΕΠΑΝΩ ΤΗΣ, παρά μόνο να τη διαβάσεις.

Ο σκληρός δίσκος, από την άλλη, είναι σαν μια πολύ μεγάλη δισκέτα σε ένα drive χωρίς πορτάκι (δεν μπορείς να την αλλάξεις), είναι πάντα write enabled, είναι πάρα πολύ γρήγορος (πολύ πιο γρήγορος και από το CD) και το υλικό του είναι πολύ υψηλής ποιότητας (3 χρόνια εγγύηση έχουν τα νέα μοντέλα Seagate και Western Digital, ενώ υπάρχουν εταιρίες που δίνουν και 5 χρόνια εγγύηση καλής λειτουργίας).

1. Το CD1200 της Commodore υπόσχεται ότι είναι 100% συμβατό με CD32, όμως μόνο όταν το δοκιμάσουμε θα ξέρουμε σίγουρα. Το άρθρο για το Zappo CD Drive ίσως σε κατατοπίσει για το τι συμβαίνει με τον μεγάλο του αντίπαλο αυτή τη στιγμή.

2. Οπως καταλαβαίνεις από την εισαγωγή, άλλο ο σκληρός δίσκος και άλλο το CD. Προσωπικά, θεωρώ απαραίτητο τον σκληρό δίσκο για να ονομαστεί η Amiga "υπολογιστής", αν όμως στόχος σου είναι μόνο τα παιχνίδια, τότε το CD-ROM drive προσφέρει κάποια πλεονεκτήματα (ήχο, ευχρηστία), ενώ είναι και player μουσικών CD.

3. Φυσικά, ναι. Μπορείς να διαβάσεις και PhotoCD (Zappo CD Drive).

4. Προφανώς, όχι...

5. Φαντάζομαι πολύ, αφού ενοποιεί CD32 και A1200, ενώ δίνει και ένα πλήγμα στην πειρατεία, αφού όπως και να το κάνουμε συμφέρει κάποιος να αγοράσει το πρωτότυπο με 15.000 δρχ., παρά το αντίγραφο με ελάχιστα λιγότερα χρήματα.

6. Το A590 ήταν ένα περιφερειακό το οποίο έδινε πρόσβαση στην Amiga σε μερικά PD CDs και σε μουσικούς δίσκους... Τόσο λίγα ήταν τα προγράμματα που κυκλοφορούσαν γι' αυτό.

Το καλό για το CD1200 ή όποιο άλλο ανταγωνιστικό προϊόν είναι ότι υπάρχει ήδη μεγάλος αριθμός τίτλων για Amiga CD32, ενώ έχει δοθεί μεγάλη δημοσιότητα στο θέμα CD-ROM drive, με αποτέλεσμα να διαφημίζεται έμμεσα (τα πάντα είναι θέμα marketing πια).

AMIGA 600 ΚΑΙ C

?

Αγαπητό PIXEL,

Συγχαρητήρια για την ως τώρα πορεία σου και νομίζω πως είσαι το καλύτερο περιοδικό για computers. Εχω μια A600 και θα ήθελα να ασχοληθώ με απλό προγραμματισμό. Θα επιθυμούσα να φτιάξω ένα δικό μου παιχνίδι.

1. Ποια γλώσσα μου προτείνεις (είμαι αρχάριος) και ποια βιβλία και προγράμματα;

2. Θα μπορούσες να κάνεις ένα αφιέρωμα πάνω σε αυτό το θέμα;

3. Το NBA JAM θα βγει για την Amiga;

4. Αν προσθέσω 1MB στον υπολογιστή μου θα γίνει πιο γρήγορος;

5. Υπάρχει κάποιος τρόπος να διορθώσω χαλασμένες δισκέτες με το X- Copy 6.3 professional;

Φιλικά,

Δημήτρης Κατσίκης

!

Φίλε Δημήτρη,

1. Ανεπιφύλακτα σου προτείνω να ξεκινήσεις με AMOS. Εχει ανεβεί ιδιαίτερα στην εκτίμησή μου αυτή η γλώσσα τον τελευταίο χρόνο, αφού έχουν παρουσιαστεί πολλές Public Domain δημιουργίες γραμμένες σε AMOS, που πολλές φορές κοντράρουν εμπορικά προγράμματα. Σίγουρα οι δυνατότητες είναι κάπως περιορισμένες, όμως είναι πολύ εύκολη για αρχή. Το Deluxe Paint είναι το σχεδιαστικό πακέτο που θα σου χρησιμεύσει (ή Brilliance), ενώ καλή ιδέα αποτελεί και ένας sound sampler για τα ηχητικά. Το βιβλίο της γλώσσας θα σου δώσει κάποια βοήθεια.

2. Στο συγκεκριμένο θέμα "AMOS" δεν έχουμε προγραμματίσει κάτι στο προσεχές μέλλον, όμως δεν το αποκλείουμε εντελώς.

3. Μάλλον όχι.

4. Μόνο αν προσθέσεις 16-bit PCMCIA RAM θα γίνει γρηγορότερη η Amiga σου (30% σε γενικές γραμμές). Αυτή, από όσο ξέρω, υπάρχει σε μεγέθη 2, 4 και 8 MB. Αν βάλεις εσωτερική μνήμη 1MB δεν θα γίνει πιο γρήγορη.

5. Οχι.

Public Domain

Αυτόν το μήνα θα βρείτε παιχνίδια, utilities και πολλά χρήσιμα προγράμματα που λύνουν τα χέρια του απλού χρήστη. Τα προγράμματα βρίσκονται ήδη στις βιβλιοθήκες της CompuLink. Ραντεβού τον επόμενο μήνα.

• του Γ. Κακαλέτρη

RISC SPECIAL EDITION

(AMIGA)

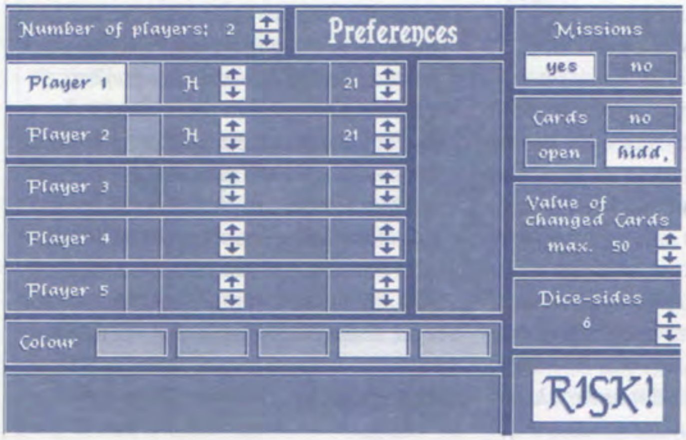
Το RISK αποτελεί ένα από τα παγκοσμίως γνωστά παιχνίδια στρατηγικής και έκανε την εμφάνισή του πριν από αρκετά χρόνια ως επιτραπέζιο. Οπως ήταν φυσικό, πολλοί computer-users που αγάπησαν το πρωτότυπο παιχνίδι (Albert Lamorisse ο δημιουργός του) προσπάθησαν να το μεταφέρουν στην οθόνη υπολογιστή. Το συγκεκριμένο RISK (SPECIAL EDITION version 5.50) αποτελεί την καλύτερη προσπάθεια μεταφοράς του στην Amiga και προσέλκυσε ιδιαίτερα την προσοχή μας.

Τι είναι όμως το RISK; Οπως είπαμε, πρόκειται για ένα παιχνίδι στρατηγικής, στο οποίο ως συνήθως μπορούν να πάρουν μέρος πολλοί παίκτες. Στη συγκεκριμένη περίπτωση, από 2 μέχρι 5 παίκτες μπορούν να παίξουν, ενώ μπορούμε να αναθέσουμε το χειρισμό κάποιας πλευράς (ακόμα και όλων) στην Amiga. Παίζεται πάνω στο χάρτη της Γης, ο οποίος είναι χωρισμένος σε 5 μεγάλες ηπείρους (Β. Αμερική, Ν. Αμερική, Ευρώπη, Ασία, Αφρική και Ωκεανία) και σε 42 μικρές περιοχές (δηλαδή, κάθε ήπειρος διαιρείται σε μικρότερα τμήματα). Κάθε παίκτης έχει στη διάθεσή του έναν αριθμό στρατευμάτων, αρχικά ίσον με τις περιοχές που έχει στην κατοχή του, δηλαδή ένα στρατό σε κάθε περιοχή. Κάθε φορά όμως που έρχεται η σειρά του, του δίνεται ένας αριθμός στρατευμάτων ο οποίος υπολογίζεται με έναν απλό αλγόριθμο που θα περιγράψουμε εν συνεχεία. Αφού τοποθετήσει τα στρατεύματά του στις περιοχές που θέλει, ανάλογα με τη στρατηγική που θέλει να αναπτύξει, μπορεί να κινηθεί επιθετικά εναντίων ξένων περιοχών ή να ανακατανείμει τις μονάδες του.

Ο σκοπός του παιχνιδιού δεν είναι ίδιος για κάθε παίκτη, εκτός αν δηλωθεί έτσι. Στη συνηθισμένη του μορφή, το RISK αναθέτει ένα στόχο σε κάθε συμμετέχοντα (λ.χ. "Εξαφάνισε τον κόκκινο στρατό", "Κατάλαβε Ασία και Ν. Αμερική") τον οποίο πρέπει να διεκπεραιώσει εμποδίζοντας ταυτόχρονα τον αντίπαλό του να πραγματοποιήσει τον δικό του. Φυσικά, μπορεί να παιχτεί και με στόχο την κατάκτηση του κόσμου.

Οι επιθέσεις γίνονται ως εξής: ο επιτιθέμενος παίκτης διαλέγει την περιοχή που θέλει να κατακτήσει, υπό την προϋπόθεση να του περισσεύουν στρατεύματα στις γειτονικές χώρες (δηλαδή, να έχει κάπου πάνω από 1 στράτευμα). Στη συνέχεια επιλέγει τα σημεία απ' όπου θα πάρει στρατούς και τον αριθμό τους, και επιτίθεται. Τότε ρίχνονται τα ζάρια τα οποία είναι 3 για κάθε πλευρά, εκτός αν κάποιος έχει λιγότερα από 3 στρατεύματα, οπότε βρίσκεται σε μειονεκτική θέση γιατί παίζει με μικρότερο αριθμό ζαριών (2 ή 1). Οι αριθμοί που έρχονται, συγκρίνονται μεταξύ τους ως εξής: οι δύο μεγαλύτεροι, οι δύο μεσαίοι και, τέλος, οι δύο μικρότεροι.

Στην αναμέτρηση αυτή, ο επιτιθέμενος καταστρέφει ένα στρατό του αμυνόμενου, μόνο αν έχει φέρει μεγαλύτερο αριθμό. Η ισοπαλία είναι εις βάρος του και έχει ως αποτέλεσμα - όπως εξάλλου και η ήττα- την απώλεια ενός στρατεύματος. Αν νικηθούν όλα τα στρατεύματα του αμυνόμενου, η περιοχή αλλάζει χρώμα και περνάει στην κατοχή του επιτιθέμενου. Μετά το τέλος όλων των επιθέσεων, ο παίκτης έχει τη δυνατό-





Public Domain

τητα να ανακατατάξει τα στρατεύματά του, με τον περιορισμό ότι καθένα μπορεί να κινηθεί μόνο 1 φορά. Αν ο παίκτης κατακτήσει κάποια περιοχή στη σειρά του, τότε παίρνει μία κάρτα bonus. Οπως είπαμε και πριν, κάθε φορά δίνονται στον παίκτη ορισμένα στρατεύματα τα οποία υπολογίζονται με τον εξής τρόπο: Ο αριθμός των περιοχών που έχει στην κατοχή του διά του 3 (εκτός αν οι περιοχές είναι κάτω από 9, οπότε παίρνει 3 στρατεύματα) συν έναν αριθμό στρατευμάτων για κάθε ήπειρο την οποία έχει ολόκληρη στην κατοχή του (λ.χ. 2 στρατεύματα για την κατοχή της Ωκεανίας, 7 για την Ασία κ.ο.κ.). Στρατεύματα μπορεί να πάρει κανείς δίνοντας 3 εντελώς διαφορετικές ή 3 όμοιες κάρτες bunus (υπάρχει και joker).

Ενδιαφέρον στο παιχνίδι προσδίδουν οι διάφορες ρυθμίσεις. Ετσι, μπορεί να παιχτεί με ζάρια που έχουν από 2 έως 9 πλευρές (όσο λιγότερες τόσο πιο δύσκολη η κατάκτηση μιας περιοχής), κρυφές ή φανερές κάρτες, ρυθμιζόμενο μέγιστο αριθμό στρατευμάτων για την αλλαγή καρτών (όσο μεγαλύτερος τόσο πιο γρήγορα τελειώνει το παιχνίδι), ενώ ο υπολογιστής διαθέτει διάφορα επίπεδα δυσκολίας και αρκετούς τύπους προκαθορισμένων παιχνιδιών για 1 παίκτη. Αν και δεν διαθέτει πολλά γραφικά, το RISK είναι ιδιαίτερα εθιστικό, κυρίως όταν παίζεται από 2 ή περισσότερους παίκτες.

STATISTIC MONOPOLY

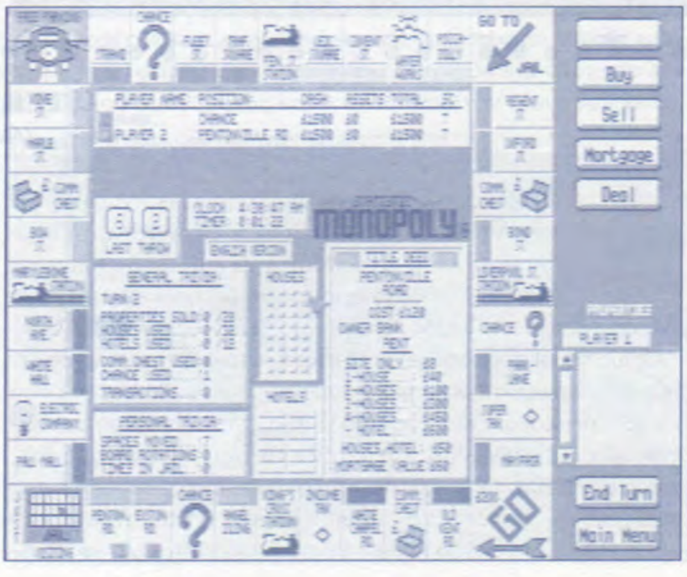
(AMIGA)

Ποιος δεν ξέρει το MONOPOLY, το πιο γνωστό ίσως επιτραπέζιο παιχνίδι του κόσμου, η εμφάνιση του οποίου τοποθετείται στο 1935; Ενα παιχνίδι για πολλούς παίκτες, το οποίο έχει κρατήσει καθηλωμένους για πολλές ώρες εκατομμύρια παίκτες σε όλη τη Γη... Κατά καιρούς έχουν επιχειρηθεί απόπειρες μεταφοράς του στην Amiga και πρέπει να παραδεχτούμε ότι υπήρχαν δύο τίτλοι οι οποίοι ξεχώριζαν, με animation, πολύ ήχο και, φυσικά, το γνωστό εθιστικό gameplay. Εδώ έχουμε να κάνουμε με μία ακόμα αξιόλογη δημιουργία, η οποία προσπαθεί να συνοψίσει αρκετά από τα χαρακτηριστικά που θα ήθελε ένας παίκτης MONOPOLY.

Μέχρι 5 παίκτες (ελάχιστος αριθμός δύο) μπορούν να πάρουν μέρος στο παιχνίδι, όμως δυστυχώς δεν έχει δοθεί η δυνατότητα παιχνιδιού με τον υπολογιστή. Το ταμπλό είναι το κλασικό της MONOPOLY των PARKER BROTHERS, το οποίο διαφοροποιείται ελάχιστα, ανάλογα με την επιλογή χώρας του παίκτη (αγγλικό, αμερικάνικο ή αυστραλέζικο).

Αφού κάθε παίκτης διαλέξει το χρώμα του, έρχεται η σειρά των κανονισμών, οι οποίοι αποδεικνύονται καλή ιδέα, αφού οι περισσότεροι παίκτες MONOPOLY χρησιμοποιούν δικούς τους κανόνες. Για παράδειγμα, πολλοί δεν θέλουν να γίνεται δημοπρασία για κάποιαν οδό όταν ο παίκτης που έπεσε πάνω δεν έχει τα απαιτούμενα χρήματα ή δεν θέλει να την αγοράσει, αφού αυτή η τακτική οδηγεί σε γρηγορότερη ολοκλήρωση του παιχνιδιού, ενώ άλλοι τοποθετούν τα χρήματα από τους φόρους και τα πρόστιμα στο ΕΛΕΥΘΕΡΟ PARKING από όπου τα συλλέγει κανείς όταν περάσει.

Η οθόνη που χρησιμοποιείται είναι διακριτικότητας 640x256, με αποτέλεσμα να είναι αρκετά καλοσχεδιασμένη, και πάνω της βρίσκει κανείς αρκετά κουμπιά τα οποία δίνουν πληροφορίες ή επιτάσσουν ανταλλαγές καρτών, υποθηκεύσεις κ.ά. Πρωτοτυπία αποτελεί η απόδοση βαθμολογίας και η τήρηση high score από το Statistic Monopoly, ενώ όμορφη είναι και η απεικόνιση γραφικών παραστάσεων της πορείας των παικτών. Ξεχωρίζει το όμορφο και πολύ εύχρηστο user interface που εκμεταλλεύεται πλήρως το πληκτρολόγιο για τους "γρήγορους" παίκτες. Το Statistic Monopoly είναι γραμμένο εξ ολοκλήρου σε AMOS, όμως ο δημιουργός του έκανε τα πάντα για να το κρύψει και ομολογουμένως σχεδόν τα κατάφερε, αφού ελάχιστα πράγματα θα μπορούσε να έχει το πρόγραμμα για να γίνει καλύτερο. Το Statistic Monopoly έγραψε ο Mathew Wilson (1994) και είναι freeware (εντελώς δωρεάν), ενώ η Monopoly είναι σήμα κατατεθέν της Parker Brothers από το 1935.



Public Domain

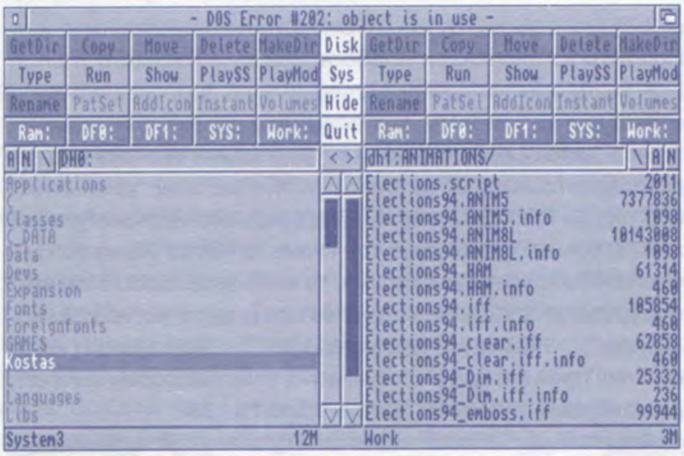
DIRWORKS 2.1

(AMIGA)



Το DirWorks πιθανόν να το θυμάστε κάποιοι, αφού έχει ξαναπαρουσιαστεί από τις σελίδες της στήλης αυτής. Ομως τώρα έφτασε στην έκδοση 2.1 (1994) και ήδη κυκλοφορεί ως εμπορικό πρόγραμμα με ένα αρκετά εκτεταμένο εγχειρίδιο μεγέθους 150+ σελίδων, το οποίο κάνει φανερό ότι πρόκειται για ένα αρκετά σοβαρό εργαλείο.

Η έκδοση που παρουσιάζουμε είναι "demo", όμως μπορεί να χρησιμοποιηθεί κανονικά με δύο μόνο περιορισμούς, που κάποιους δεν θα τους ενοχλήσουν καθόλου: Εχει απενεργοποιηθεί η δυνατότητα SAVE από το πρόγραμμα που αναλαμβάνει το CONFIGURATION του DIRWORKS και αρκετά συχνά εμφανίζεται μήνυμα (το οποίο φεύγει εύκολα) που πληροφορεί ότι χρησιμοποιείται demo έκδοση του προγράμματος.

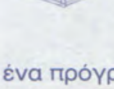


Το DirWorks αποτελεί ένα εργαλείο χειρισμού αρχείων και γενικότερα του δίσκου της Amiga (floppy ή hard), κάτι σαν το Directory Opus ή το Directory Master, ή του Norton Commander (για τους PC users). Η οθόνη χωρίζεται σε δύο μέρη όπου απεικονίζονται τα περιεχόμενα δύο directories και πάνω από αυτά υπάρχει μια λίστα με τις εντολές που μπορεί κανείς να εκτελέσει πάνω σε αρχεία, λ.χ. αντιγραφή/αλλαγή ονόματος, δημιουργία directories κ.ά., προσφέροντας στο χρήστη πολλές από τις δυνατότητες του Shell (και φυσικά του Workbench) με τη χρήση του ποντικιού.

Μεγάλο προσόν του Dirworks αποτελεί το γεγονός ότι μπορεί να καθοριστεί σε μεγάλο βαθμό η εμφάνιση και η λειτουργία του από το configuration πρόγραμμα, σε σημείο μάλιστα που μερικές φορές ξεπερνά ακόμα και το Directory Opus, ένα πρόγραμμα που παραμένει για χρόνια το κορυφαίο στο χώρο. Δυστυχώς, με τη συγκεκριμένη έκδοση δεν θα μπορέσετε να αποθηκεύσετε το configuration που θα δημιουργήσετε. Ιδιόμορφη είναι η προσέγγιση στα buttons, αφού υπάρχουν δύο φορές πάνω στην οθόνη -μία για κάθε λίστα- και έτσι μπορεί να αποφεύγεται η ανάγκη επιλογής source και destination, αλλά περιορίζεται ο χώρος για εντολές επάνω στην οθόνη. Το Dirworks είναι δημιουργία του Chris Hames.

TERM 4.0

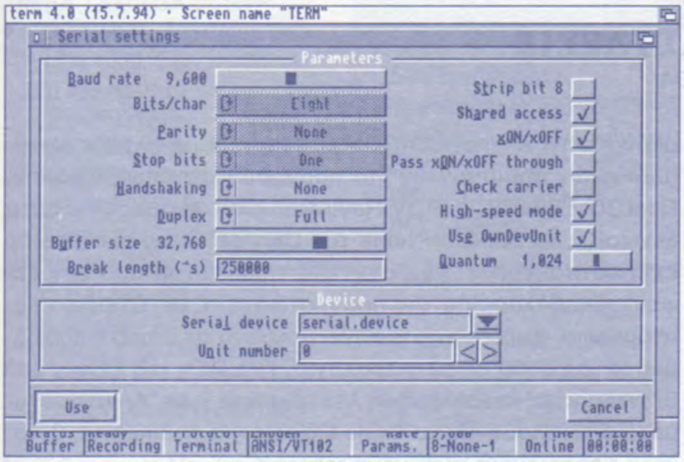
(AMIGA)

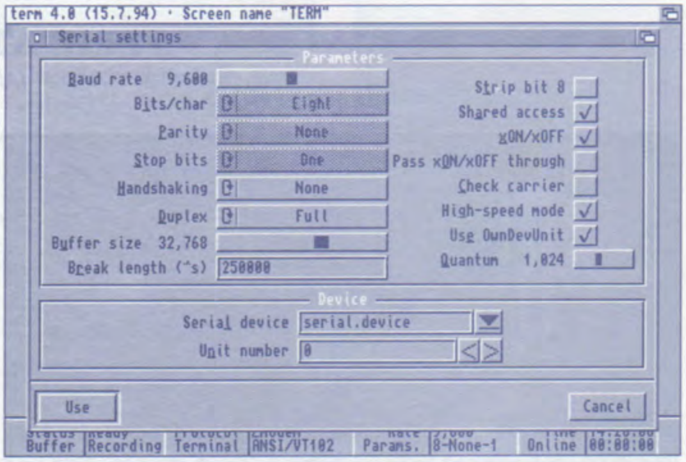


Το καλύτερο ίσως πρόγραμμα επικοινωνίας για την Amiga, το TERM, έφτασε στην τέταρτη ολοκληρωμένη επανέκδοσή του και πλέον περιέχει σχεδόν ό,τι θα μπορούσε να ζητήσει κάποιος από ένα πρόγραμμα του είδους.

Οπως και οι προκάτοχοί του, έτσι και το 4.0 περικλείει έναν τεράστιο αριθμό παραμέτρων που πρέπει να καθοριστούν από το χρήστη καθώς και ένα ανάλογα μεγάλο πλήθος μενού-εντολών. Συγκρίνοντάς το με την προηγούμενη έκδοσή του, το νέο TERM έχει να προσθέσει κάποιες δυνατότητες multimedia (όπως το multi media τερματικό του FEDERATION), ακόμα περισσότερες παραμέτρους, μικροαλλαγές στη λειτουργία του καταλόγου τηλεφώνων και αρκετά ακόμα. Σε ό,τι αφορά στο πρώτο, μπορούμε συνοπτικά να δώσουμε την εξής περιγραφή: όταν το πρόγραμμα δεχτεί από τη σειριακή θύρα κάποια ακολουθία bytes/χαρακτήρων που του έχουμε καθορίσει εκ των προτέρων, τότε αναλαμβάνει να παίξει κάποιον ήχο, να δείξει μια εικόνα, γενικότερα να εκτελέσει μία ακολουθία ενεργειών. Η συγκεκριμένη δυνατότητα λέγεται "παγίδευση" (traps). Στα σημαντικά χαρακτηριστικά του TERM κατατάσσονται τα ακόλουθα: Copy και paste από το κείμενο που υπάρχει πάνω στην οθόνη. Πολύ βολικό όταν θέλετε να γλιτώνετε πληκτρολόγηση φράσεων ή λέξεων που έχουν πρόσφατα επαναληφθεί.

Public Domain





Πολύ καλό χειρισμό buffer, με copy, paste, freeze, save, load. Υποστηρίζει και άλλες ταχύτητες εκτός των "συνηθισμένων", με αποτέλεσμα να προσαρμόζεται άριστα στις δυνατότητες κάθε Amiga. Ετσι, π.χ., αν δεν μπορείτε να δουλέψετε σε 54.600bps, μπορείτε εναλλακτικά να καταφύγετε στα 38.400 κ.ο.κ. Αυτό μπορεί να καταστεί ιδιαίτερα χρήσιμο στις null-modem συνδέσεις.

Πλήθος παραμέτρων για κάθε δυνατή εργασία του προγράμματος και φυσικά άριστο user interface.

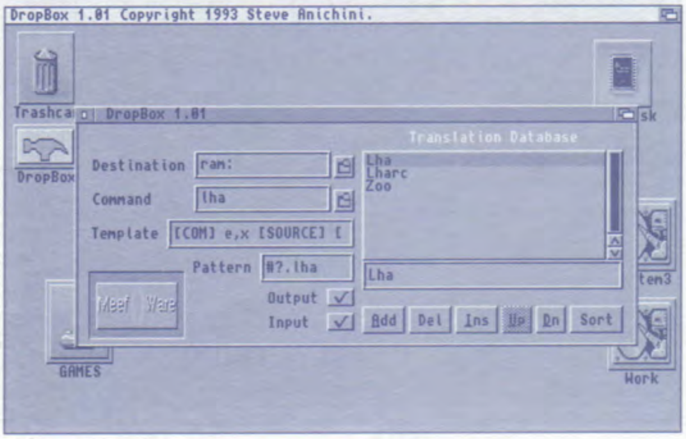
Το TERM 4.0 δεν είναι ιδιαίτερα μικρό... Αντίθετα καταλαμβάνει αρκετά MB στο σκληρό δίσκο, αν "κατεβάσει" κάποιος και όλα τα docs και το πλήθος των source files. Για την καλύτερη δυνατή εκμετάλλευση των δυνατοτήτων της CPU έρχεται σε δύο εκδόσεις, για 68000 και 68030.

Το πάρα πολύ καλό αυτό εργαλείο έρχεται εντελώς δωρεάν από τον Olaf Barthel, ο οποίος ζητά από όποιον το χρησιμοποιεί και είναι απόλυτα ικανοποιημένος από αυτό να του στείλει ένα μικρό δώρο.

DROP BOX
(AMIGA)



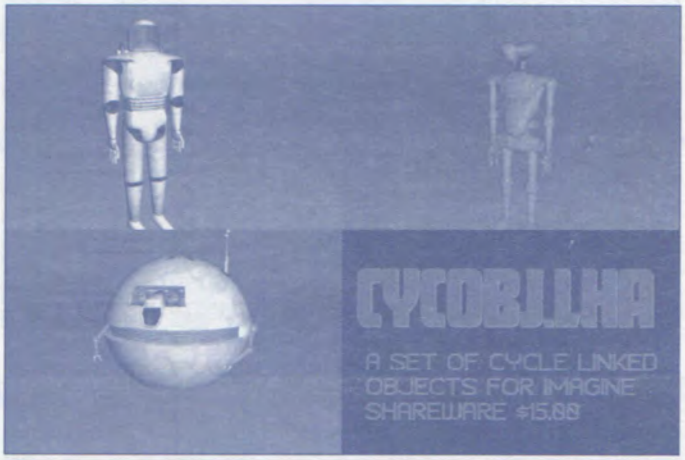
Δεν έχετε βρεθεί πολλές φορές στην ανάγκη να καταφύγετε στο CLI προκειμένου να εκτελέσετε μερικές εντολές, όπως π.χ. να δείτε μια εικόνα ή να αποσυμπιέσετε ένα αρχείο; Ενα μικρό προγραμματάκι, το DropBox, αναλαμβάνει να σας βγάλει από τον κόπο αρκετών εντολών AmigaDOS, όταν πρόκειται να εκτελέσετε μια τυποποιημένη εργασία, αρκεί να ακολουθείτε κάποιους κανόνες ονοματολογίας. Αναλυτικά, λοιπόν, το πρόγραμμα αυτό δημιουργεί ένα AppIcon, δηλαδή ένα "ενεργό" εικονίδιο πάνω στην οθόνη του Workbench. Αν πατηθεί δύο φορές αυτό φέρνει στο προσκήνιο το user interface του DropBox. Από εδώ μπορεί να καθοριστεί η λειτουργία του προγράμματος. Τι ενέργειες, δηλαδή, θα εκτελεί όταν "πέσει" επάνω του κάποιο εικονίδιο. Ετσι, μπορεί κάποιος να δηλώσει, όταν ρίχνεται αρχείο που τελειώνει σε .lha, να αποσυμπιέζεται στο directory τάδε. Θα μπορείτε, λοιπόν, όσο τηρείτε κάποια ονοματολογία των αρχείων, να ρίχνετε από το workbench τα αρχεία σας πάνω στο εικονίδιο, αυτά να αναγνωρίζονται (από το όνομά τους) και να αποσυμπιέζονται, να μεταφράζονται (π.χ. αλλαγή format όταν πέφτει κάποια εικόνα) κ.λπ. Το DropBox απαιτεί έκδοση 2.04 και άνω του λειτουργικού συστήματος και έρχεται από τον Steve Anichini.



Public Domain

ΤΡΕΙΣ ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ

(AMIGA)



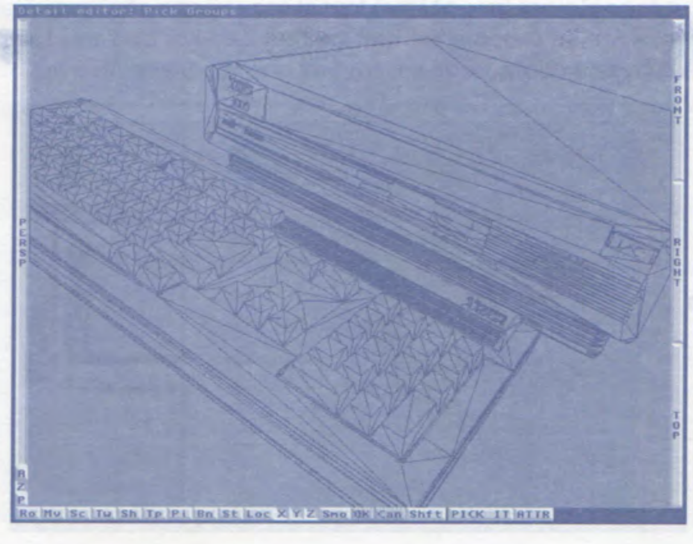
Αρκετά πλούσια σε αντικείμενα είναι η βιβλιοθήκη του Internet σχετικά με το θέμα των τρισδιάστατων γραφικών. Διάφοροι χρήστες σχεδιάζουν μοντέλα σε κάποιο πρόγραμμα δημοφιλές στην Amiga και εκδίδουν δωρεάν (ή επί πληρωμή) τις δημιουργίες τους. Πολύ συχνά, λοιπόν, μπορεί κάποιος να βρει καταπληκτικά αντικείμενα ή έστω demos (εικόνες) αντικειμένων που πιθανόν αναζητά. Στις περισσότερες των περιπτώσεων τα αποτελέσματα είναι εντυπωσιακά.

Πρόσφατα, λοιπόν, στο Aminet, το "μέρος" του δικτύου που ασχολείται αποκλειστικά με την Amiga (ίσως έχετε ακουστά τα Aminet CD-ROMs), εντοπίσαμε πλήθος καταπληκτικών δημιουργιών για προγράμματα όπως Imagine, Real 3D, LightWave, POV Raytracer κ.λπ. Ανάμεσα σε αυτά ξεχωρίζει το SpeakerPhone του Carmen Rizzolo, ο οποίος έχει κατασκευάσει ένα μοντέλο τηλεφώνου που δεν ξεφεύγει καθόλου από την πραγματικότητα, με τεράστια λεπτομέρεια, χωρίς να καταφύγει πουθενά σε brush mapping, μια Amiga 3000 με πληκτρολόγιο, ένα P51, μια Chevy του 57, επίσης με καταπληκτική λεπτομέρεια κ.λπ. Αριστουργήματα αποτελούν και τα Cycle Objects για το Imagine, 3 αρκετά προσεγμένα κινούμενα robots.

Ομως δεν είναι μόνο αντικείμενα που μπορεί να βρει κάποιος χρήστης 3D software. Πλήθος εικόνων που δίνουν όμορφα αποτελέσματα σε brush mapping εφέ, ώστε να ξεφύγει κάποιος από τυποποιημένες επιφάνειες και χρωματισμούς.

Παράδειγμα η συλλογή pt... του Petri Nordlund που αριθμεί περισσότερες από 100 εικόνες σε format jpeg, με ξύλο σε διάφορους χρωματισμούς, μάρμαρο, οργανικές επιφάνειες κ.λπ.

Συνήθως, ο όγκος ενός τέτοιου αντικειμένου είναι αρκετά μεγάλος, όμως πάντα αξίζει τον κόπο το κατέβασμά του. Στην CompuLink θα μπορέσετε να βρείτε κάποια από τα ανωτέρω στο Aminet CD-ROM, ενώ φυσικά θα έχετε τη δυνατότητα να φέρετε ό,τι θέλετε από οποιοδήποτε σημείο του κόσμου, μέσω Internet.





COMPUTERS

M&M COMPUTER SHOP. ΑΓΟΡΕΣ - ΠΩΛΗΣΕΙΣ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ AMIGA 500/600/1200, PC 386, 486. ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ. ΕΞΕΙΔΙΚΕΥΜΕΝΟ SERVICE. ΜΟΝΑΔΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ. ΤΗΛ.: 6432424.

AMIGA 1200 AGA με GVP 1230 Turbo+. Ταχύτερη από Amiga 4000. Εχει Harddrive 120 MB, γεμάτο TOPSOFTWARE + GAMES, 6 MB RAM, ελληνικό Workbench, Monitor SVGA Multisync 1942, 2o Drive. Κάνετε τα PCs να πρασινίσουν από ζήλια με μόνο 495.000 δρχ. (αξία συστήματος 600.000 δρχ.). Για AMIGάδες που θέλουν μόνο το καλύτερο... Ανυφαντάκης Φάνης. Τηλ.: (081) 242146.

AMIGA 500+ με Monitor Stereo υψηλής ανάλυσης, ελληνικό Workbench και πολλά Games + Εφαρμογές μόνο 119.000 δρχ. Ανυφαντάκης Φάνης. Τηλ.: (081) 242146.

AMIGA 500, 1 MB στο κουτί της + 190 δισκέτες + 90 παιχνίδια - utilities + scart + κάλυμμα + EXTRAS 80.000. Κωνσταντόπουλος Γιάννης. Τηλ.: (031) 310065.

AMIGA A1200 λόγω αλλαγής υπολογιστή: 85.000. Αντικαταβολές αμέσως. Ρούσσας Θεοφάνης. Τηλ.: (0541) 73919.

SOFTWARE

Amiga Games + Utilities. Ολα τα τελευταία παιχνίδια και προγράμματα. Game + Disk = 300 δρχ. Αντικαταβολές παντού, παράδοση κατ' οίκον. Πολυχρονίου Μίμης, Μ. Μπότσαρη 17, Αιγάλεω. Τηλ.: 5987587, 5983717.

* **AMIGA** COLLECTION * GAMES - UTILITIES - DEMO ΚΑΤΕΥΘΕΙΑΝ ΑΠΟ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ. GAMEDISK 250 - Συνδρομές. Αντικαταβολές EXPRESS - παράδοση σπίτι. Δωρεάν κατάλογος. Κουμαριανός Γιώργος, Τριφυλίας 27. Τηλ.: 2314220.

PC Games + Utilities. Ολα τα τελευταία παιχνίδια και προγράμματα. Game + Disk = 500 δρχ. Τώρα παραλαβές κάθε εβδομάδα από τρία γκρουπ. Συνδρομές και σε tape. Πολυχρονίου Μίμης, Μ. Μπότσαρη 17, Αιγάλεω. Τηλ.: 5987587, 5983717.

AMSTRAD 6128. ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. Τα πάντα για AMSTRAD. 2.500 ΤΙΤΛΟΙ, ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ. Μπόλλας Μάκης, Κ. Μόρακα. Τηλ.: 8314078.

COMPUTERS 486dx66 =130.000, Μνημη 1mb=9000,ColorMonitors= 55.000, Σκληροι Δίσκοι :250=47.000/420=58.000/540=68.000, CDROM=40.000, Ολα με εγγυησεις τηλ. 9337364

PC Game + Disk = 250 δρχ. Amiga Game + Disk = 150 δρχ. Tape full = 2.500 δρχ. Αντικαταβολές, παράδοση κατ' οίκον. Αναγνωστόπουλος Κώστας, Ιππόνακτος 16, Νίκαια. Τηλ.: 5314051.

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ AMIGA CLUB!!! Εχουμε όλα τα ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ και UTILITIES για AMIGA!!! Παράδοση κατ' οίκον, αντικαταβολές ΠΑΝΤΟΥ!!! Αντωνόπουλος Μανώλης, Ελλης 131. Τηλ.: 5743080.

*** **DIGITAL AMIGA** ****
Τώρα με πολύ χαμηλότερες τιμές: Gamedisk = 250, Applicationdisk = 300, σε επώνυμες δισκέτες!!
- Δωρεάν πλήρης ενημερωμένος κατάλογος σε LASER εκτύπωση.
- Η μεγαλύτερη συλλογή: 12.000 disks!!
- Ταχύτατο δίκτυο αντικαταβολών.
- Καινούριες παραλαβές για A1200.
- 100% αξιοπιστία στην εγγραφή.
- Ενισχυμένη ταχυδρομική συσκευασία.

Μάρρης Αγγελος, Τ.Θ. 53034, Ν. Ιωνία. Τηλ.: 2876306, 2876251.

*** **AMIGA** ***
1. ΕΠΩΝΥΜΗ + GAME, UTILITY 250.
2. ΔΩΡΕΑΝ ταχυδρομικά.
3. Παράδοση ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ.
4. JOYSTICKS, ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ, DRIVES.

Σινανάς Κώστας, Δράμας 143, 104 43 Σεπόλια. Τηλ.: 5137814.

*** **ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ** AMIGA SOFTWARE ***
Πλουσιότερη συλλογή GAMES - DEMO - UTILITIES. GAMEDISK 200!!! Αντικαταβολές παντού.

* VIDEOBACKUP SYSTEM * Μεταχειρισμένα περιφερειακά. Παναγιωτόπουλος Κοσμάς - SOFT, Γρ. Λαμπράκη 69, Θεσσαλονίκη. Τηλ.: (031) 217902.

AMIGA HARDWARE: CDROM=40.000, AMIGA 500 απο 37.000, Monitors=50.000, Σκληροι Δισκοι: 170=38.000, 250=48.000, 420=59.000, Αγορες/Πωλησεις ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΩΝ τηλ. 9337364

PC SKYLIGHT TEAM INTERNATIONL Τώρα και στην Ελλαδα η Μεγαλυτερη και πιο ενημερωμενη ομαδα της Αγγλιας! Συλλογη απο 10.000 δισκετες!
- Gamedisk = 300 δρχ. σε PRECISION !
- Συνδρομες TAPE = 1.500 / CD = 4.000
- Συλλογες GAMES σε TAPE = 5.000
- 100% ΑΞΙΟΠΙΣΤΙΑ εγγραφης
- ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ παραδοση ΚΑΤ'ΟΙΚΟΝ

Τηλ. 9318228

*** **DIGITAL PC** ***
Gamedisk = 400, Applicationdisk = 500, σε επώνυμες δισκέτες!!
- Συνδρομές σε STREAMER, DAT 4mm, CD-ROM!!!
- Δωρεάν πλήρης ενημερωμένος κατάλογος.
- Ταχύτατο δίκτυο αντικαταβολών.
- 100% αξιοπιστία στην εγγραφή των προγραμμάτων.
- Ενισχυμένη ταχυδρομική συσκευασία.

Μάρρης Αγγελος, Τ.Θ. 53034, 142 10 Ν. Ιωνία. Τηλ.: 2876306, 2876251.

IRON SOFT - AMIGA GAMES. ΕΓΓΥΗΜΕΝΗ εγγραφή σε επώνυμη μόνο με 250 (150) δρχ. Δωρεάν κατάλογος. Ταχεία παραλαβή. Γκούτσης Δημήτρης, Post Restant Αγ. Κωνσταντίνου, 410 02 Λάρισα. Τηλ.: (041) 288704.

CD FUN CLUB
- CDROM Εγγραφες απο Σκληρο Δισκο/Tape με 10 δρχ./mb - Συνδρομες CD = 4.000

- Επιλογες σε CD = 70 δρχ. η δισκετα
- ΣΥΛΛΟΓΕΣ GAMES (ADVENTURES, ARCADE) σε CD = 8.000 ΤΗΛ. 9318228

AMIGA SKYLIGHT TEAM INTERNATIONL Τώρα και στην Ελλαδα η Μεγαλυτερη και πιο Ενημερωμενη ομαδα της Αγγλιας! Συλλογη απο 13.000 δισκετες!
- Gamedisk = 230 σε VERBATIM!
- Συνδρομες= 170 σε VERBATIM!
- SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΑ!! Περαστε ολες τις δισκετες σας σε CD μόνο με 50δρχ. η δισκετα!
- 100% ΑΞΙΟΠΙΣΤΙΑ εγγραφης
- ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ παραδοση ΚΑΤ'ΟΙΚΟΝ

ΤΗΛ. 9318228

***** Amiga** Mega Software ***
Συνδρομές 50 δρχ. & επιλεκτικές. Πανελλήνιες αντικαταβολές. Παράδοση σπίτι. Diskgames 250 δρχ. Δώρο έκπληξη σε όλους. Παναγιωταρέας Πάνος, Λεβαδείας 5, Γουδί, Αμπελόκηποι. Τηλ.: 7779986 (Πάνος), 2318464 (Σούλα).

AMIGA SOFTWARE.
Παράδοση: ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ - ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ - ΔΩΡΕΑΝ!!! Ταχύτατη εξυπηρέτηση περιοχών πλησίον σταθμών ΗΣΑΠ. Αντικαταβολές - συνδρομές. Παλαιοδήμος Αρης, Ζερβουδάκη 36. Τηλ.: 8315442.

KS CLUB. AMIGA Gamedisk 200 δρχ. PC Gamedisk 350 δρχ. Συνδρομές - Αντικαταβολές. Κώστας - Σπύρος. Καστρίτης Κώστας, Δερβενακίων 19, Κόρινθος. Τηλ.: (0741) 85546.

AMIGA ROCKY CLUB. Ελάτε στο φανταστικό κόσμο των AMIGA GAMES. DISKGAME 250, ταχύτατες αντικαταβολές. ΔΩΡΕΑΝ ηλεκτρονικός κατάλογος. Μπρατσής Νίκος, Κέας 12. Τηλ.: 2820178.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

AMIGA. 30 ελληνικά: πελατολόγια, ετικετογράφοι, αποθήκη, ταμειακής, έσοδα-έξοδα, ΦΩΤΟΓΡΑΦΩΝ. Σκληροί 1200, SAMPLER, MIDI, VIDEODIGI, VIDEOBACKUP. SERVICE. Γρηγοριάδης Ιάκωβος, Διονύσου 4, Πλατεία Κέννεντυ, Χαλάνδρι. Τηλ.: 6852730.

***** ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗ** - AMIGA - SOFTWARE ***
* GAME + ΕΠΩΝΥΜΗ 250 δρχ.!
* ΕΠΑΡΧΙΑ 200 δρχ.!
* ΤΑΧΥΤΑΤΕΣ αντικαταβολές παντού!
* SUPER συνδρομή 5.000!
* Συνδρομές σε videoκασέτα!
* VIDEOBACKUP 10.000!
* Δωρεάν κατάλογος.
* Δισκέτες 720 - 1.44.
Στεργίου Βασίλης, Μακαρίου 82, Νέα Λιόσια. Τηλ.: 5012307.

*** ELECTRON ***
ΕΠΙΣΤΡΕΨΑΜΕ!!! AMIGA, SEGA, NINTENDO.
- Δωρεάν ηλεκτρονικός κατάλογος.
- Αυθημερόν TURBO παραδόσεις.
- Πανελλαδικές NITRO αποστολές.
- Πάμφθηνες συνδρομές.
- Δισκέτες από 90 δρχ.!

*** ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ***
CD32 = 89.000!, VIPER030 = 70.000!, ΣΚΛΗΡΟΙ ΕΞ. 125MB = 45.000 - 340MB = 80.000 - 540MB = 99.000!, EXDRIVE KIT = 23.000, JOY PACMAN = 6.500!, MONITOR TV SCART (AMIGA) = 70.000, MICROVITEC MULTISYNC MONITOR = 123.000, SAMPLER D558+ = 25.000, AMIGA CD CONTROLLER + CD SONY = 59.000!, SEGA MD = 49.000 + 1 GAME!, JAGUAR = 105.000, MULTI CD SEGA = 129.000!
*** Amiga = όχι μόνο παιχνίδια: Περάστε για δωρεάν επίδειξη. Νίκος - Νεκτάριος, Πραξιτέλους 197, Πειραιάς. Τηλ.: 4532098 (11 π.μ. - 2 μ.μ. και 6-10 μ.μ.).

AMIGA. GAMEDISK 250. Στέλνουμε ΠΑΝΤΟΥ. Προσφέρονται και MANUALS. Υπεύθυνη ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΑΣΗ σε περίπτωση ΒΛΑΒΗΣ. Μπόλλας Μάκης, Κ. Μόρακα. Τηλ.: 8314078.

AMIGA HAPPENING. Η ΓΡΗΓΟΡΟΤΕΡΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ ΠΑΝΕΛΛΑΔΙΚΩΣ!! Gamedisk από 200 δρχ.!! ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ παράδοση ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ. Πάμφθηνες κενές δισκέτες. STEVE QUICK, Αργαίου 82-86, Ν. Σμύρνη, Αθήνα. Τηλ.: 9323458.

Amiga games από 200 δρχ. ΠΑΡΑΔΟΣΗ σε 1 ΩΡΑ. Προγράμματα για επαγγελματίες. Τσιάκαλος Μίλτος, Γκύζη 12. Τηλ.: 6447595, 6431360.

AMIGA PIRAEUS SOFTWARE. Ολα τα ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΑ GAMES κάθε εβδομάδα. Χιλιάδες τίτλοι. Gamedisk = 250. Κοντογιωργάκης Βαγγέλης, Αλκιβιάδου 135, Πειραιάς. Τηλ.: 4183786.

***** Greek - Soft *****
Τα πιο καινούρια Games και με εγγύηση ποιότητας. Gamedisk = 250. Νάσιος Βαγγέλης, Πραξιτέλους 268, Πασαλιμάνι, Πειραιάς. Τηλ.: 4185693.

AMIGA VISION CLUB.
GAMEDISK 250. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ. ΔΩΡΕΑΝ παράδοση σπίτι. ΔΩΡΕΑΝ κατάλογος. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ παντού στην επαρχία. Αλεξανδρόπουλος Διονύσιος, Ευζώνων 119, Χαλάνδρι. Τηλ.: 6847653.

COMMODORE 64/128.
Πωλούνται παιχνίδια, κασέτα, δισκέτα σχεδόν δωρεάν. 10.000 τίτλοι. Χ. Πετράκης, Φοίνικος 10, Πειραιάς. Τηλ.: 4181420 (από 6 μ.μ.).

***** EKTOR SOFT *****
AMIGA - PC SOFTWARE. Τεράστια συλλογή GAMES, UTILITIES, συνεχής ανανέωση από ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ από 5.000 δρχ.! Τώρα και σε ΒΙΝΤΕΟΚΑΣΕ-ΤΑ!!! ΤΑΧΥΤΑΤΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ - Παράδοση ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ στο σπίτι χωρίς επιβάρυνση. ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΔΩΡΕΑΝ! ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3,5 ιντσών από 98 δρχ. VideoBackup System: 15.000 δρχ. Επίσης, ΑΓΟΡΕΣ - ΠΩΛΗΣΕΙΣ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ computers & περιφερειακών. ΚΑΨΟΥΛΗΣ ΕΚΤΟΡΑΣ, ΟΥΙΛΙΑΜ ΚΙΝΓΚ 21, Π. ΚΟΛΙΑΤΣΟΥ, ΑΘΗΝΑ. Τηλ. (και fax): 8612475.

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

Πωλείται εκτυπωτής CITIZEN SWIFT 240C, 24-πινος, τέλεια έγχρωμη εκτύπωση, μόνο 99.000 δρχ. Ανυφαντάκης Φάνης. Τηλ.: (081) 242146.

ΓΕΝΙΚΑ

Πωλείται SEGA MEGA DRIVE με 8 (οκτώ) παιχνίδια μόνο 59.000 δρχ. Ανυφαντάκης Φάνης. Τηλ.: (081) 242146.

100 αγγλικά περιοδικά για Amiga μαζί με τις δισκέτες τους. 176 MB εντυπωσιακά προγράμματα που δεν υπάρχουν στην Ελλάδα. Ολα μαζί μόνο 69.000 δρχ. (αξία αγοράς 270.000 δρχ.). Ανυφαντάκης Φάνης. Τηλ.: (081) 242146.

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να εγγραφώ συνδρομητής στο περιοδικό PIXEL (11τεύχη).
Τιμή τεύχους: 800 δρχ.
❑ ΙΔΙΩΤΗΣ 7.900 δρχ.
❑ ΦΟΙΤΗΤΗΣ 7.000 δρχ. (Αρ. Δελτ. Φοιτ. Ταυτ. ....)
❑ Ν.Π.Δ.Δ. ή ΕΤΑΙΡΙΑ ή ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ 12.000 δρχ.
❑ Εστειλα την επιταγή Νο .... με το ποσό των ....δρχ.
❑ Χρεώστε το ποσό των .... στην κάρτα μου
❑ VISA ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ
❑ MASTERCARD ❑ DINERS
❑ EUROCARD
(Αριθμός κάρτας..................................Ημ/νία λήξεως.................)

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

Υπογραφή ....

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....

....

Τ.Κ. ....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ..................................ΗΛΙΚΙΑ............................

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΣΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο ....

ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τώρα μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τις εταιρείες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο PIXEL, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμιά υποχρέωσή σας.
Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να σημειώσετε με κύκλο τον αριθμό σελίδας που σας ενδιαφέρει, να συμπληρώσετε το κουπόνι και να το ταχυδρομήσετε στη διεύθυνση του περιοδικού. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει, για λογαριασμό σας, όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες μέρες, θα σας έχουν σταλεί απο τις αντιπροσωπίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ ____________
ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________
Τ.Κ. ____________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ____________
ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ____________

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81
82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113
114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129
130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145
146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161
162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177
178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193
194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις, αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία, μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά, ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 5.000 δρχ. έκαστη. Για κάθε λέξη επιπλέον το κόστος επιβαρύνεται με 500 δρχ. Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ, αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες, κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχυδρομείου) από αυτόν που θα κυκλοφορήσει το τεύχος, στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν. Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν.

Προς το περιοδικό PIXEL (τμήμα αγγελιών) Λ. Συγγρού 44, ΤΚ 117 42 Αθήνα

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ
❑ **Computers**
❑ **Software**
❑ **Περιφερειακά**
❑ **Γενικά**

Σημειώστε με x το τετράγωνο της κατηγορίας που επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________
ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ ____________ ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ ________ ΤΗΛ. ____________
ΑΡΙΘ. ΤΑΧΥΔΡ. ΕΠΙΤΑΓΗΣ ____________ ΗΜ/ΝΙΑ ____________

❑ Χρεώστε το ποσό των..............δρχ. στην κάρτα μου ❑ VISA ❑ MASTERCARD ❑ EUROCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ

Αριθμός κάρτας.. Ημ/νία λήξεως......................

Υπογραφή..

1.

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

COMPUPRESS ΑΕ

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

2.

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

COMPUPRESS ΑΕ

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

3.

ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

COMPUPRESS ΑΕ

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520



BATMAN RETURNS





Δεν είναι λίγα τα παιχνίδια τα οποία για κεντρικό τους ήρωα χρησιμοποιούν κάποιο γνωστό καρτούν. Κατά περίεργο τρόπο, τα περισσότερα του είδους που έχουν κυκλοφορήσει, δεν είναι και τόσο καλά και πολλές φορές μας απογοητεύουν γιατί σίγουρα περιμέναμε κάτι καλύτερο.

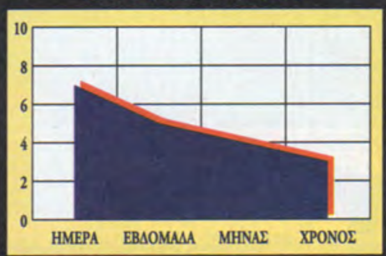
Ισως πολλά από αυτά να στηρίζουν την εμπορική τους επιτυχία μόνο και μόνο στον τίτλο τους και όχι στην ποιότητα κατασκευής τους. Τι γίνεται, όμως, όταν ένα παιχνίδι χρησιμοποιεί έναν σούπερ ήρωα που ακούει στο όνομα BATMAN; Εκμεταλλευόμενο την, ούτως ή άλλως, εμπορική επιτυχία του ήρωα, είναι απλώς ένα μέτριο και συνηθισμένο παιχνίδι ή μήπως καταφέρνει να αποδώσει με τον καλύτερο τρόπο τη φήμη και τις δυνατότητες του ήρωα; Ποτέ κανείς δεν γνωρίζει προτού παίξει, πάντως ένα είναι το σίγουρο: ένα τέτοιο παιχνίδι αξίζει πάντα ιδιαίτερης μεταχείρισης και πιο λεπτομερούς εξέτασης. Και αυτό κάναμε. Από την πρώτη στιγμή που πήραμε το Batman στα χέρια μας, κυριολεκτικά το περάσαμε από ψιλό κόσκινο. Οι πρώτες μας εντυπώσεις ήταν πάρα πολύ καλές, ιδιαίτερα όταν παρακολουθήσαμε την εισαγωγή. Το εισαγωγικό μέρος ήταν άρτια κατασκευασμένο, με όμορφα γραφικά, εντυπωσιακή στερεοφωνική μουσική και προδιέθετε για κάτι πολύ σπουδαίο. Τελικά, όλοι μας μείναμε με την προδιάθεση. Τα πρώτα 30 λεπτά παιχνιδιού μπορούμε να πούμε ότι ήταν αρκετά διασκεδαστικά, και θα μπορούσαν να ικανοποιήσουν κάθε δύσκολο χρήστη.

Οταν όμως αρχίσαμε να μαθαίνουμε το παιχνίδι και να παίζουμε όλο και περισσότερη ώρα, άρχισε να επέρχεται το αίσθημα του κορεσμού και της βαριεστημάρας. Το Batman είναι ένα κοινό beat 'em up παιχνίδι, στο οποίο παίρνετε το ρόλο του σούπερ ήρωα που πρέπει να αντιμετωπίσει εκατοντάδες όμοιους εχθρούς, την Catwoman και τον Penguin, οι οποίοι για μια ακόμα φορά απειλούν το Gotham City. Εχει συνολικά εφτά επίπεδα, με τη μόνη ουσιαστική διαφορά στο καθένα, το σκηνικό και το βαθμό δυσκολίας. Βέβαια, εδώ θα πρέπει να τονίσουμε ότι το μόνο επίπεδο που εξαιρείται απ' όλα αυτά είναι το επίπεδο 5, το οποίο έχει ένα είδος αγώνα με το Batmobile. Τα γραφικά του είναι αρκετά εντυπωσιακά, κυρίως στο εισαγωγικό μέρος, και αρκετά μέτρια σε όλη την υπόλοιπη περιπέτεια. Η κίνηση στο παιχνίδι δεν είναι ό,τι καλύτερο έχουμε συναντήσει. Σε μερικά σημεία είναι αρκετά φυσική, ενώ σε άλλα νευρική και μονοκόμματη. Ο χαρακτήρας μας, καθώς και οι αντίπαλοι χαρακτήρες, έχει τη δυνατότητα να κάνει ελάχιστες κινήσεις. Οι κινήσεις αυτές περιορίζονται σε κλοτσιά, κλοτσιά ψηλή, μπουνιά, άλμα, γύρισμα της κάπας, προφύλαξη προσώπου, πέταγμα batdisc, χρησιμοποίηση σχοινιού και μερικές ακόμα. Το Batman, πριν από την έναρξη του παιχνιδιού, σας δίνει τη δυνατότητα να ρυθμίσετε το επίπεδο δυσκολίας (Easy, Normal, Hard, Special, Mania), τις ζωές που θα έχετε (3, 5, 7), τα πλήκτρα κινήσεων, sound test (30 διαφορετικά) και, τέλος, το sound mode (Stereo, Monaural). Το πιο δυνατό σημείο του Batman, χωρίς καμιά αμφιβολία, είναι τα μουσικά κομμάτια και τα ηχητικά εφέ που διαθέτει. Τα μουσικά κομμάτια, που είναι περί τα τριάντα, είναι άψογα και αρκετά εντυπωσιακά. Υστερα από πολύωρες δοκιμές, τελικά καταλήξαμε στο συμπέρασμα ότι το Batman είναι ένα μέτριο, συνηθισμένο παιχνίδι, που το μόνο εντυπωσιακό που έχει να προσφέρει είναι ο τίτλος του και η μουσική του.

Του Θ. Ραφτόπουλου

ΕΙΔΟΣ	Beat 'em up
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	Konami

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Καταπληκτική μουσική, όμορφα γραφικά, μέτρια δράση, καθόλου αντοχή στο χρόνο.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: merlin.

Εντυπωσιακά γραφικά στην εισαγωγή, μετριότατα στη διάρκεια του παιχνιδιού.
ΓΡΑΦΙΚΑ 80%

Το πιο δυνατό σημείο του παιχνιδιού. Μουσικά κομμάτια υψηλών προδιαγραφών.
ΗΧΟΣ 90%

Ο βαθμός εθισμού βρίσκεται σε πολύ χαμηλά επίπεδα.
GAMEPLAY 67%

Ενα συνηθισμένο παιχνίδι που μπορεί να σας διασκεδάσει για πολύ λίγο.
ΓΕΝΙΚΑ 65%





Τα δύο προηγούμενα επεισόδια της σειράς Ishar διεκδικούν τη θέση τους μεταξύ των καλύτερων RPGs για Amiga. Μάλιστα, το Ishar II προσέλκυσε ιδιαίτερα την προσοχή, διότι η εμφάνισή του ακολούθησε αυτήν της A1200 και ήταν από τα πρώτα παιχνίδια που αξιοποιούσαν κάποιες επιπλέον από τις γραφικές δυνατότητές της.



Η ΙΣΤΟΡΙΑ

Ο παίκτης που έχει περάσει μέσα από το Ishar II θα θυμάται ότι το τέλος του παιχνιδιού έρχεται με την εξόντωση του διαβολικού μάγου Shandar, ο οποίος στο Ishar I είχε αποτύχει, χάρη στις προσπάθειες του ήρωά μας να κατακτήσει το βασίλειο της Kendoria. Ομως, χάρη σε ένα ξόρκι του, ο Shandar συνεχίζει να υπάρχει ως ζωτική ενέργεια και συνείδηση και ζητά την εκδίκησή του. Οπως αντιλαμβάνεστε, τα πράγματα πλέον θα είναι πιο δύσκολα από ό,τι στις δύο άλλες περιπέτειες... Ευτυχώς, όμως, υπάρχει ένα σημείο όπου μπορεί να διακοπεί η επιστροφή του Shandar ως εξολοθρευτή: ο μάγος πρέπει να αποκτήσει υλική υπόσταση και για το λόγο αυτόν έχει διαλέξει ως σώμα αυτό του Wohratax, του τελευταίου Μεγάλου Μαύρου Δράκου, ο οποίος διαθέτει το χάρισμα να είναι αόρατος. Ομως, η μόνη στιγμή που μπορεί ο Shandar να κυριεύσει το μυαλό του Wohratax είναι η συζυγία των δύο φεγγαριών, του ήλιου και του πλανήτη Ishar, και ο στόχος του παίκτη είναι ακριβώς αυτός: να εξοντώσει το Μαύρο Δράκο πριν από τη συζυγία. Προκειμένου, μάλιστα, να το επιτύχει, θα ταξιδέψει σε όλα τα νησιά του πλανήτη και ακόμα παραπέρα, μέσα στο χρόνο, ώστε να βρεθεί στο σωστό σημείο την κατάλληλη στιγμή.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το Ishar III είναι ένα κλασικό computer role playing game. Το κυρίως μέρος της δράσης εκτυλίσσεται στη βασική οθόνη του, όπου φαίνονται τα πρόσωπα της ομάδας που χει-



ρίζεται ο παίκτης, τα εργαλεία κίνησης μέσα στις διάφορες τοποθεσίες, τα όπλα των

ηρώων, ο χρόνος κ.λπ. Το μεγαλύτερο μέρος της οθόνης καλύπτει η απεικόνιση του εξωτερικού κόσμου.

Αναλυτικά, στην κεντρική οθόνη βρίσκονται τα εξής:

Map: Οδηγεί στο χάρτη της εκάστοτε περιοχής όπου βρίσκεται ο ήρωας. Επάνω σε αυτόν σημειώνονται τα διάφορα σημαντικά σημεία που έχει επισκεφτεί ο ήρωας, ανάλογα με το περιεχόμενό τους, ενώ με διαφορετικό χρώμα σημειώνεται η διεύθυνση την οποία πρέπει να ακολουθήσει στη συνέχεια. Με αυτόν τον τρόπο ο παίκτης απαλλάσσεται από την άσκοπη περιπλάνηση σε λαβυρίνθους, αν και κάτι τέτοιο δεν ήταν απαραίτητα αρνητικό στοιχείο. Δείχνει όμως ότι το βάρος του παιχνιδιού έχει μετατοπιστεί σε άλλους τομείς.

Ρολόι: Ο,τι είναι να γίνει, πρέπει να γίνει πριν από τη συζυγία των πλανητών, οπότε ο χρόνος έχει μεγάλη σημασία. Ο Typhus Mernith, ο αστρονόμος, έχει τις πρώτες οδηγίες για τη συνέχεια...

Disk: Κρύβει τις εντολές NEW, LOAD και SAVE.

Πυξίδα: Κατεύθυνση.

Σκακιέρα: Σε ένα πλαίσιο 5x5 πρέπει να τοποθετηθούν σε διάταξη τα πέντε μέλη της ομάδας. Αυτό είναι πολύ χρήσιμο, αφού οι μάχες εξελίσσονται πάνω στη βασική οθόνη, δηλαδή δεν υπάρχει άλλο πλάνο ώστε να καταστρώσει κάποιος τη στρατηγική του. Ετσι, μπορεί να παρατάξει πίσω τους πιο αδύνατους, να δώσει βάρος σε κάποια πλευρά κ.ο.κ. Κάθε παίκτης συμβολίζεται με τη θέση του στην ομάδα (I, II, III, IV και V).

Βέλη: Με αυτά γίνεται η κίνηση της ομάδας, με τους κλασικούς έξι τρόπους (τέσσερις κατευθύνσεις και στροφή).

Οπλισμός: Κάτω από τα βέλη εμφανίζονται πέντε εικονίδια με τα όπλα που χρησιμοποιεί κάθε μέλος της ομάδας εκείνη τη στιγμή. Από εδώ ουσιαστικά γίνεται η επίθεση εναντίον των εχθρικών όντων. Κάθε παίκτης χτυπά, όταν πατηθεί το εικονίδιο που αντιστοιχεί σε αυτόν. Φυσικά, η επίδραση που θα έχει το χτύπημά του στον αντίπαλό του εξαρτάται από πολλούς παράγοντες: το όπλο που κρατά, τα χαρακτηριστικά του ίδιου του ήρωα (ικανότητα χειρισμού του συγκεκριμένου όπλου κ.λπ.), την κατάστασή του και φυσικά τη θέση του, αφού αν βρίσκεται μακριά από το στόχο θα έχει μικρό αποτέλεσμα. Επειτα από κάθε χτύπημα και ανάλογα με τα στοιχεία του χαρακτήρα, απαιτείται κάποιο χρονικό διάστημα (συνήθως πολύ μικρό) για να δώσει το επόμενο. Τα αποτελέσματα των επιτυχών βολών αλλά και των χτυπημάτων που δέχεται κάθε μέλος της ομάδας αναπαρίστανται στην οθόνη.

Τέλος, το κάτω μέρος της οθόνης χωρίζεται σε πέντε όμοια τμήματα, ένα για κάθε μέλος της ομάδας. Σε αυτά τα πλαίσια διακρίνουμε τέσσερα εικονίδια πάνω από το πρόσωπο του ήρωα, τα οποία δίνουν πρόσβαση σε spells (αν έχει τέτοια δυνατότητα ο ήρωας), στον οπλισμό που κρατά, στις μπάρες ψυχικής και σωματικής ισχύος και σε ενέργειες προς άλλα πρόσωπα (ιατρική βοήθεια κ.λπ.). Κάτω από το πρόσωπο του ήρωα υπάρχει η μπάρα της ζωής του (πόση αντοχή έχει ακόμα δηλαδή), το όνομά του και ο αύξων αριθμός του. Από αυτό το σημείο ο παίκτης περνά στο inventory του προσώπου, από όπου μπορεί, πέρα από τα αντικείμενα που κουβαλά αυτό, να δει για μία ακόμη φορά όλα τα χαρακτηριστικά του και να εκτελέσει κάποιες ενέργειες όπως εξέταση αντικειμένων, να ξεφορτωθεί κάποια κ.λπ. Το θετικό στοιχείο του user interface είναι ότι τα διάφορα αντικείμενα







μετακινούνται σαν εικονίδια, είτε μέσα στο inventory είτε αν ο χειριστής τα εμφανίσει στην κεντρική οθόνη.

Μεγάλη προσοχή πρέπει να δοθεί από τον παίκτη στην ομάδα που θα δημιουργήσει, προτού ξεκινήσει το Ishar III, αφού ως συνήθως θα πρέπει να κάνει κάποιο συνδυασμό μαγικών δυνατοτήτων, σωματικής δύναμης και εξυπνάδας. Κατά τη δημιουργία των μελών, επιλέγεται η ράτσα, στη συνέχεια η ιδιότητα και τέλος δίνονται βαθμοί, τους οποίους ο παίκτης πρέπει να μοιράσει ανάμεσα σε πέντε γενικά χαρακτηριστικά, από τα οποία το πρόγραμμα θα δημιουργήσει όλα τα επιμέρους. Στην πορεία δεν είναι αδύνατο







(κάθε άλλο μάλιστα, είναι συχνό φαινόμενο!) να χάσετε κάποιο μέλος της ομάδας. Σε διάφορα σημεία, όμως, δίνεται η δυνατότητα να συλλέξετε κάποιο νέο (π.χ. πανδοχεία, ταβέρνες κ.λπ.), αν και θα πρέπει να εγκριθεί από τους υπόλοιπους, προκειμένου να γίνει τελικά αποδεκτό.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - GAMEPLAY

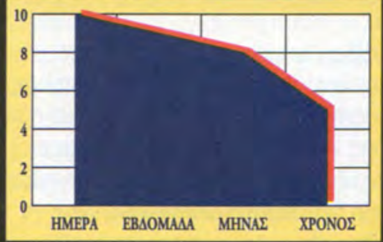
Τα γραφικά είναι το σημείο στο οποίο το Ishar III έχει να επιδείξει κάτι ξεχωριστό. Τα πρόσωπα που λαμβάνουν μέρος στην περιπέτεια είναι ψηφιοποιημένοι ηθοποιοί ντυμένοι με διάφορα κοστούμια, γεγονός που προσθέτει πολλά στο ρεαλιστικό χαρακτήρα του παιχνιδιού και γενικότερα στην ατμόσφαιρα που δημιουργεί. Οντας πολύ μεγαλύτερο από τα I και II, το Ishar III περιλαμβάνει έναν τεράστιο αριθμό χαρακτήρων, σχεδιασμένων με την ίδια ποιότητα. Τα σκηνικά διεκδικούν τον τίτλο των καλύτερων που έχουμε συναντήσει μέχρι σήμερα. Με έναν πολύ έξυπνο τρόπο, οι κατασκευαστές του Ishar III κατάφεραν να κάνουν τις διάφορες τοποθεσίες να μη μοιάζουν μεταξύ τους, χρησιμοποιώντας αρκετά έξυπνες τεχνικές συνδυασμών, φωτισμού και φυσικά ποικιλίας γραφικών. Η αλήθεια είναι ότι πάρα πολλά στατικά δεν υπάρχουν, όμως θα τα βρείτε σε κάθε ξεχωριστό σημείο όπου είναι απαραίτητα. Ρεαλιστικός είναι ο φωτισμός που εξομοιώνει τις διάφορες ώρες της ημέρας, δίνοντας κοκκινωπή απόχρωση στο πρωινό, σκούρα μπλε στη νύχτα κ.λπ. Από τόπο σε τόπο και από εποχή σε εποχή, όπως είναι φυσικό, το σκηνικό αλλάζει ριζικά, πάντα όμως κινείται σε υψηλά επίπεδα ποιότητας. Ο ήχος σε αρκετές περιπτώσεις σχεδόν απουσιάζει, αλλού όμως είναι εντυπωσιακός (για παράδειγμα, όταν χτυπούν οι καμπάνες μέσα στην ησυχία) και γενικά δημιουργεί ατμόσφαιρα.

Ο χάρτης διευκολύνει πολύ τον παίκτη στο Ishar III, αφού σχεδιάζεται εξαρχής για κάθε περιοχή και έτσι αποφεύγει άσκοπες περιπλανήσεις. Στα θετικά στοιχεία συγκαταλέγεται και ο χειρισμός του, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι το παιχνίδι είναι εύκολο. Αντιθέτως, θα χρειαστεί αρκετό χρονικό διάστημα ώσπου να φτάσει στο τέλος του και την οριστική εξόντωση του Shandar...

ΤΟΥ Γ. ΚΑΚΑΛΕΤΡΗ

ΕΙΔΟΣ	RPG
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	SIRMARILS

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Απο την πρωτη στιγμή προκαλει το ενδιαφέρον και το μέγεθός του είναι αρκετό, ωστε να το διατηρήσει αμείωτο για αρκετό χρονικό διάστημα.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph.

Ψηφιοποιημένοι ηθοποιοί, καλοσχεδιασμένο σκηνικό, μεγάλη ποικιλία.

ΓΡΑΦΙΚΑ 95%

Καλά εφέ, αλλά μεσολαβούν κάποια εντελώς αδιάφορα κενά.

ΗΧΟΣ 75%

Εισάγει γρήγορα τον παίκτη στο κλίμα της περιπέτειας.

GAMEPLAY 90%

Αρκετά καλύτερο από τους ήδη πολύ καλούς προκατόχους του, το Ishar III συστήνεται ανεπιφύλακτα σε όλους τους φίλους της κατηγορίας.

ΓΕΝΙΚΑ 91%

ΤΑ "VIDEO GAMES"

ΕΙΝΑΙ ΣΑΝ ΤΑ ΑΘΛΗΤΙΚΑ ΠΑΠΟΥΤΣΙΑ



ΘΕΛΕΙΣ ΣΥΝΕΧΩΣ

ΝΑ ΠΑΙΖΕΙΣ

ΜΕ ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ,

ΟΜΩΣ ΚΑΠΟΤΕ

ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΤΑ ΑΛΛΑΞΕΙΣ

Αν δεν είναι προκλητικό, δεν είναι πραγματικό παιχνίδι. Χρειάζεσαι τα πιο καυτά, τα πιο δυνατά παιχνίδια, και τα χρειάζεσαι τώρα. Πρέπει να έρθεις στα καταστήματα "GAMERS CLUB" και "COOL SHOP". Εδώ υπάρχουν πάντα οι μεγαλύτερες ποσότητες από τα πιο καινούρια θέματα, για να νοικιάσεις, να ανταλλάξεις ή να αγοράσεις. Και όταν θα έχεις καταφέρει να τα τερματίσεις, θα υπάρχουν ακόμη πιο δύσκολα παιχνίδια για να τα αντικαταστήσεις.

WHERE THE CHALLENGE NEVER ENDS.

GAMERS CLUB 1
Λεωφ. Αλεξάνδρας 31 & Μουστοξύδη Τηλ.: 6439824, ΑΘΗΝΑ
GAMERS CLUB 2
ΓΡΥΠΑΡΗ 53 ΚΑΛΛΙΘΕΑ ΤΗΛ.: 9596262-9594100 (ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ ΚΑΙ AMIGA CLUB)

the COOL SHOP

THE COOL SHOP
ΣΠΥΡΟΥ ΛΕΚΚΑ 5 - ΜΑΡΟΥΣΙ (ΔΙΠΛΑ ΣΤΟΝ ΗΛ. ΣΤΑΘΜΟ). ΤΗΛ.: 8027539

GAMERS CLUB

CRESCENT GALAXY



Ένας ακόμα τίτλος για το 64-μπιτο σύστημα της συνεργασίας ATARI-IBM έφτασε στη χώρα μας και, όπως ήταν φυσικό, δεν μας άφησε καθόλου αδιάφορους στην προσπάθειά μας να σχηματίσουμε μια άποψη για το JAGUAR.

Το Trevor MacFur in the Crescent Galaxy είναι ένα κλασικό shoot'em up game (παρ' ότι στο κουτί του αναγράφεται ο πολύ γενικός χαρακτηρισμός "Interactive Multimedia Cartridge") το οποίο, όπως αναμενόταν εξάλλου, κείται αρκετά πάνω από τα συνηθισμένα επίπεδα. Ο παίκτης βρίσκεται μέσα σε ένα μικροσκοπικό διαστημόπλοιο, το οποίο πρέπει να οδηγήσει μέχρι το τέρμα των διαδρομών, μέσα από πέντε πλανητοειδή και τεράστιο πλήθος εχθρικών πλασμάτων και αντικειμένων. Η οθόνη κινείται κατά τον κλασικό τρόπο από αριστερά προς τα δεξιά και, πάνω σε αυτή, το sprite στις 8 συνηθισμένες κατευθύνσεις. Στα 3 buttons τοποθετούνται τα δύο βασικά όπλα του σκάφους (πυροβόλο και βόμβες) και ένα "ειδικό" όπλο, το οποίο επιλέγεται μεταξύ 9 διαθέσιμων, μέσω του αριθμητικού πληκτρολογίου. Στο θέμα του σεναρίου δεν υπάρχουν μεγάλα περιθώρια απόκλισης από τα καθιερωμένα. Εξάλλου, δεν περιμένει κανείς κάτι τέτοιο από ένα shoot'em up. Εδώ, για να περάσει κάποιος στον κύριο πλανήτη θα πρέπει πρώτα να "καθαρίσει" τα 4 φεγγάρια, σε δύο φάσεις το κάθε ένα (δίνονται και bonus levels). Η ταχύτητα είναι πραγματικά εκπληκτική. Δεν μπορούμε να πούμε ότι δεν έχουμε δει κάποιο ανάλογης ποιότητας κίνησης σε άλλο σύστημα, αλλά λόγω του ότι εδώ ο αριθμός των χρωμάτων της οθόνης είναι τεράστιος κάποιος συμβιβασμός στην ταχύτητα θα ήταν αναμενόμενος. Τα sprites είναι αρκετά μεγάλα -σε μερικές περιπτώσεις τεράστια-, ενώ εντυπωσιακοί είναι και οι αστεροειδείς που περιστρέφονται και σπάνε σε μικρά κομμάτια. Θα χωρούσε κάποια βελτίωση στο background, αφού σε άλλα παιχνίδια (Disposable Hero, για παράδειγμα) έχουμε δει αριστουργήματα. Στον τομέα του ήχου, το Trevor MacFur in the Crescent Galaxy στέκει καλά, αλλά δεν δείχνει να εκμεταλλεύεται στο έπακρο τις δυνατότητες του Jaguar.

Τέλος, το αριθμητικό τμήμα του joypad βοηθά πολύ στις επιλογές, όμως είναι καλύτερα να έχει κανείς στη διάθεσή του ένα μοχλό.

Του Γιώργου Κακαλέτρη





ΕΙΔΟΣ	SHOOT 'EM UP
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	ATARI

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Αρκετά δύσκολο παιχνίδι. Ευτυχώς που υπάρχουν και μερικά 'continue'.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph.

Αναρίθμητα χρώματα και βελούδινη κίνηση.
ΓΡΑΦΙΚΑ 92%

Εδώ δεν έχει δοθεί η πρέπουσα σημασία.
ΗΧΟΣ 80%

Εντονη δράση στην πεπατημένη.
GAMEPLAY 80%

Αυξημένη δυσκολία, έντονη δράση, πολύ καλή κίνηση, συνεπώς ένα πολύ καλό shoot'em up!
ΓΕΝΙΚΑ 87%

KID CHAOS







Σίγουρα κάποια στιγμή στο παρελθόν σταθήκατε μπροστά στην οθόνη κάποιας κονσόλας, θαυμάζοντας τη γρήγορη κίνηση και τα εκπληκτικά γραφικά ενός εκ των platform games που κυκλοφορούν κατά δεκάδες για τα εν λόγω μηχανήματα. Ισως, μάλιστα, αναρωτηθήκατε: "Μα, γιατί να μην υπάρχει κάτι ανάλογο και στην Amiga μου;". Ε, λοιπόν, η Ocean σας άκουσε και το Kid Chaos είναι εδώ!

Οι ευτυχείς κάτοχοι σκληρού δίσκου μπορούν να το τοποθετήσουν σε αυτόν, επιλέγοντας crunched ή expanded install και καλύπτοντας από 1-2 ή 3.5 MB αντίστοιχα. Η διαφορά μεταξύ των δύο installations είναι προφανής. Στην πρώτη περίπτωση (crunched) κάνετε σχετική οικονομία στο χώρο αποθήκευσής σας, ενώ στη δεύτερη (expanded) το παιχνίδι φορτώνει σε αρκετά πιο γρήγορους ρυθμούς.

ΥΠΟΘΕΣΗ

Πώς; Δεν το περιμένατε; Και όμως, υπάρχει κάποια υπόθεση πίσω από το παιχνίδι και μάλιστα πρόκειται για μια μεγάλη και πονεμένη ιστορία.

Ο φίλος μας ο Kid (όχι, όχι ο Billy, ο άλλος, ο Chaos), όπως όλα τα παιδιά της ηλικίας του και της εποχής του (παλαιολιθικής, αν αναρωτιέστε), ξύπνησε ένα όμορφο πρωινό, πήρε το ρόπαλό του και βγήκε να κυνηγήσει δεινοσαυράκια για το μεσημεριανό γεύμα της οικογένειας. Εκεί κάπου στην εξοχή τον πέτυχε μια ομάδα παρανοϊκών επιστημόνων από το μέλλον, τον απήγαγαν -τον ίδιο καθώς και το ρόπαλό του- και τον μετέφεραν στην εποχή τους, μέσα σε έναν ανθισμένο, γεμάτο ζωή, κήπο. Τι να κάνει ο καημένος ο Kid... έψαξε από εδώ, κοίταξε από εκεί, αλλά δυστυχώς, για κακή του τύχη, δεν βρήκε πουθενά ούτε ένα τόσο δα δεινοσαυράκι. Αναγκάστηκε, λοιπόν, να πάρει τη μεγάλη απόφαση: θα έβρισκε την παράξενη μηχανή που τον μετέφερε σε αυτόν τον αλλόκοτο τόπο και θα τη χτυπούσε με το ρόπαλο, μέχρι να την πείσει να τον στείλει πίσω στην εποχή του και φυσικά στα μικρά κατοικίδια ζώακια του. Σε αυτό το σημείο το είδατε και εσείς το παιδί έτσι λυπημένο και αποφασίσατε να το βοηθήσετε, ώστε να περάσει με επιτυχία από τους πέντε συνολικά κόσμους και όλα τα εμπόδια που το περιμένουν.

Προσοχή όμως! Για τη μεταφορά σας από το ένα επίπεδο στο άλλο, δεν αρκεί μόνο να τρέξετε μέχρι την έξοδο, αλλά θα πρέπει να έχετε συγκεντρώσει αρκετή ενέργεια καθ' όλη τη διάρκεια της διαδρομής σας, προκειμένου να κατορθώσετε να την ανοίξετε. Για το σκοπό αυτόν αφήστε να σας παρασύρει η καταστροφική σας μανία και διαλύστε στην κυριολεξία κάθε πηγή ενέργειας, η οποία εμφανίζεται στο παιχνίδι με τη μορφή λουλουδιών, πέτρινων μνημείων και άλλων περίεργων αντικειμένων.

Σε κάθε κόσμο, πέραν των άλλων δεινών,





Σε γενικές γραμμές, μπορούμε να πούμε ότι το Kid Chaos έρχεται την κατάλληλη εποχή ώστε να καλύψει το κενό στο χώρο των platforms παίρνοντας διά... ροπάλου μεν, επάξια δε, τη θέση του διάσημου Zool.

ΤΟΥ Δ. ΠΛΕΣΣΑ



θα βρεθείτε αντιμέτωποι και με μία αποστολή. Ετσι, στο secret garden θα χρειαστεί να θυμηθείτε το κλασικό arcanoid. Εκεί, χρησιμοποιώντας το ρόπαλο ως ρακέτα, καλείστε να κατευθύνετε τρεις μπάλες γκρεμίζοντας έναν τοίχο φτιαγμένο από τουβλάκια. Στο toxic wasteland πυροβολήστε τα βαρέλια με τα τοξικά απόβλητα. Προσοχή, όμως, διότι με την πάροδο του χρόνου επιταχύνεται η κίνησή τους. Καλύτερα, λοιπόν, να είστε γρήγοροι. Ακολουθεί το toy factory, όπου θα παρατηρήσετε το εξής περίεργο: πυροβολώντας ένα αρκουδάκι εμφανίζεται μια πάπια, ενώ σκοτώνοντας την πάπια επανέρχεται το αρκουδάκι. Σκοπός σας εδώ είναι να εξαφανίσετε όλα τα αρκουδάκια, γι' αυτό αφήστε τις πάπιες στην ησυχία τους. Η επόμενη δοκιμασία εμφανίζεται στον κόσμο techno fortress, που κινείται στο γνώριμο στιλ του space invaders. Ετσι, φωνάξτε δυνατά: "θάνατος στους εξωγήινους" και περάστε στο ruined city. Εδώ το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να καταστρέψετε τις κολόνες και τα παράξενα κτίσματα, μετατρέποντάς τα σε ερείπια. Αυτό ήταν όλο.

Κάθε φορά που συμπληρώνετε ένα επίπεδο, εμφανίζεται ο πίνακας που περιγράφει την απόδοσή σας. Ετσι, η ενέργεια που κατορθώσατε να συλλέξετε και ο αριθμός των κακών τους οποίους εξοντώσατε παριστάνονται σε οριζόντιες μπάρες γραφικών. Το σύνολο των επιδόσεών σας καθώς και ο χρόνος που σας απέμεινε, μετά την ολοκλήρωση του επιπέδου, προστίθενται στο ήδη ικανοποιητικό score σας. Αν πάλι πιστεύετε ότι αξίζατε κάτι καλύτερο, μπορείτε να γυρίσετε πίσω και να αποδείξετε σε όλους τις ικανότητές σας.

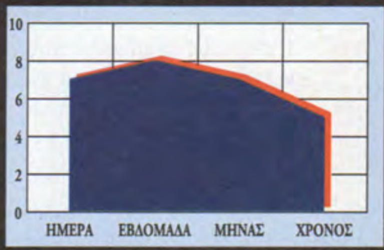
ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - GAMEPLAY

Το Kid Chaos υπερέχει στον τομέα των γραφικών έναντι οποιουδήποτε άλλου σχετικού παιχνιδιού. Το scrolling είναι εξαιρετικά ομαλό και γρήγορο, τα χρώματα υπέροχα και τα sprites, τόσο του ήρωα όσο και των κακών, προσεγμένα, λεπτομερή και με εκπληκτική κίνηση. Ο ήχος είναι τόσο ζωντανός, που σας καθηλώνει. Αρκεί να αναφέρουμε ότι η έντασή του μειώνεται όταν πέσετε μέσα στο νερό, ενώ αυξάνει εκ νέου με την έξοδό σας από το υγρό στοιχείο. Τα ηχητικά εφέ δεν ξεφεύγουν από τα συνηθισμένα, αλλά είναι απαραίτητα για να συμπληρώσουν το πολύ καλό σύνολο.

Ψάχνοντας αρκετά, ίσως βρεθείτε αντιμέτωποι με το μόνο αρνητικό σημείο του παιχνιδιού, το οποίο εστιάζει στο gameplay. Μολονότι οι δημιουργοί του Kid Chaos έδειξαν σεβασμό στο χρήστη -παρέχουν ακόμα και αλλαγή των controls, μέσω του σχετικού menu- έδωσαν υπερβολική σημασία στη λεπτομέρεια. Ετσι, εφοδίασαν τον ογκώδη ήρωα με αδράνεια ικανή να τον παρασύρει, κάνοντάς τον πολλές φορές να ξεφεύγει από τον πλήρη έλεγχό σας, γεγονός που οδηγεί σε καταστροφικές συνέπειες.

ΕΙΔΟΣ	PLATFORM GAME
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	OCEAN

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Η προσοχή που έχουν επιδείξει οι κατασκευαστές στη λεπτομέρεια θα σας κερδίσει από την πρώτη στιγμή.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: adie.

Προσεγμένα backgrounds, λεπτομερή sprites με εξαίρετη κίνηση.

ΓΡΑΦΙΚΑ 88%

Ζωντανά μουσικά θέματα και κατάλληλα εφέ.

ΗΧΟΣ 87%

Αν ο Kid έκανε... λίγη δίαιτα, όλα θα ήταν τέλεια.

GAMEPLAY 85%

Επιτέλους, η Amiga ανταγωνίζεται τις κονσόλες στο χώρο των platforms.

ΓΕΝΙΚΑ 88 %

ON THE BALL



Ένας από τους καλύτερους τίτλους της τελευταίας σαιζόν έρχεται από μία σχεδόν άγνωστη γερμανική ομάδα προγραμματιστών και έχει ως θέμα το παγκόσμιο κύπελλο του καλοκαιριού που μας πέρασε. Αυτή τη φορά όμως όχι από τη σκοπιά του παίκτη, αλλά από αυτήν του προπονητή... Μόνο το μέγεθος του παιχνιδιού (5 δισκέτες για απλή Amiga και 8 για 1200/4000) υποδηλώνει ότι πρόκειται για κάτι πολύ μεγάλο και στην πράξη αποδεικνύεται ότι το "On the Ball" είναι από τα καλύτερα της κατηγορίας του. Ας τα πάρουμε, όμως, από την αρχή... Το "On the Ball" μπορεί να καλύψει όλη την πορεία του παγκοσμίου κυπέλλου, ξεκινώντας από τα προκριματικά, ή να περιοριστεί στην τελική φάση. Μπορεί να γίνει νέα κλήρωση των προκριματικών ομίλων, εάν ο παίκτης το επιθυμεί, όμως και οι ήδη έτοιμοι δεν συμβαδίζουν με τους πραγματικούς. Μπορούν να λάβουν μέρος από ένας μέχρι και τέσσερις αντίπαλοι, ενώ τα πέντε διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας μπορούν να διευκολύνουν όσους διαπιστώσουν ότι στο 5ο η Ελλάδα είναι σχεδόν αδύνατο να σηκώσει το τρόπαιο! (άραγε, είναι υπερβολή;).

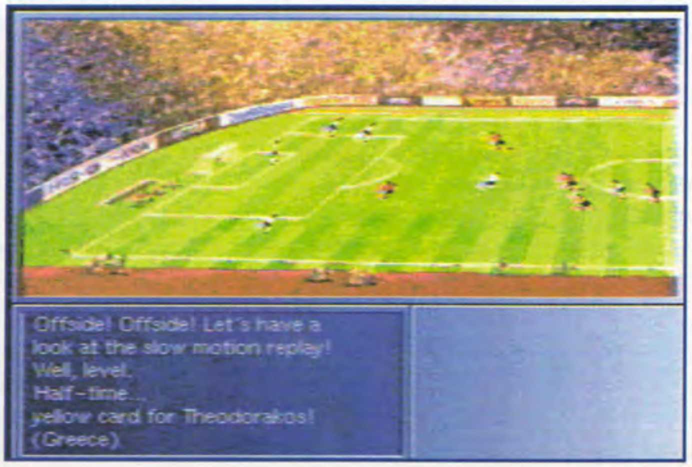
Το γεγονός ότι η ομάδα την οποία αναλαμβάνει ο παίκτης είναι η εθνική κάποιας χώρας συνεπάγεται ότι δεν γίνονται οι γνωστές μεταγραφές, σημείο στο οποίο δίνεται ιδιαίτερη σημασία στα άλλα παιχνίδια της κατηγορίας. Αντ' αυτού, το βάρος έχει μετατοπιστεί σε άλλους τομείς. Κάπως διαφορετική είναι και η ροή του παιχνιδιού, αφού δεν υπάρχει το κλασικό κουμπί που περνά στην επόμενη αγωνιστική: ο παίκτης σημειώνει τις ενέργειες που θέλει να επιτελέσει στο προσεχές μέλλον και δηλώνει το τέλος της σειράς του. Το πρόγραμμα υπολογίζει τα υπόλοιπα αθλητικά συμβάντα καθώς και αρκετά γεγονότα, εκτός προγράμματος, που αφορούν στην ομάδα και τον ενημερώνει. Μόλις έρθει η ημερομηνία της επόμενης ενέργειας, του δίνεται πάλι ο έλεγχος.

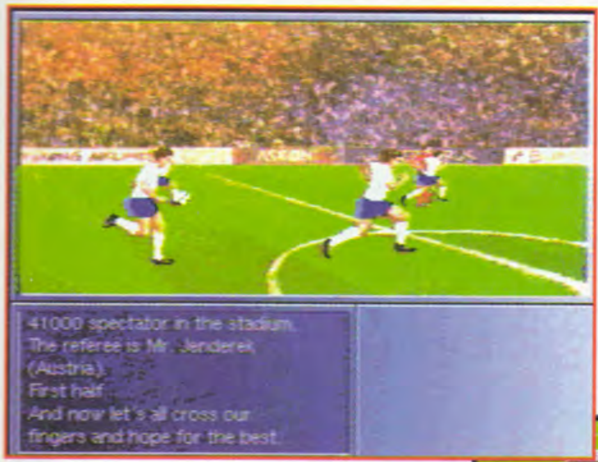
Το κεντρικό μενού του προγράμματος βρίσκεται στο γραφείο του προπονητή (ρετιρέ με θέα). Επάνω στο γραφείο, αλλά και στα απέναντι ράφια, κρύβονται τα διάφορα "περάσματα" σε άλλες οθόνες και εργασίες. Από αυτές, το ενδιαφέρον επικεντρώνεται στο ημερολόγιο (APPOINTMENTS DIARY), από όπου ουσιαστικά καθορίζονται οι εργασίες του προπονητή. Επάνω στις σελίδες του μπορεί να σημειώσει τρεις διαφορετικές εντολές (φιλικό, κατασκοπία και προπόνηση), οι οποίες μαζί με τους καθεαυτού αγώνες των ομίλων αποτελούν τα τέσσερα σημαντικότερα σημεία του "On the Ball".

Προπόνηση: Δίνεται μια λίστα διαθέσιμων τύπων προπόνησης (για παράδειγμα, εξάσκηση σε τεχνητό off-side, πέναλτι, φάουλ, οικογενειακό διπλό και άλλα), εκ των οποίων μπορούν να επιλεχθούν μέχρι τρεις που ολοκληρώνονται σε τρεις διαδοχικές ημέρες. Πέραν της βελτίωσης των ίδιων των παικτών μέσω της προπόνησης, δίνεται η ευκαιρία στον προπονητή να εκτιμήσει και τις δυνατότητες κάθε παίκτη.

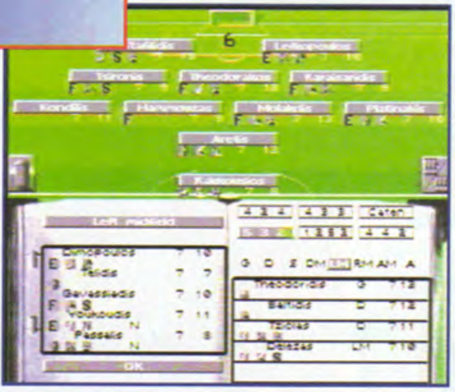
Φιλικό παιχνίδι: Ο παίκτης επιλέγει μία ομάδα από τις διαθέσιμες για το φιλικό. Σε αυτό μπορεί













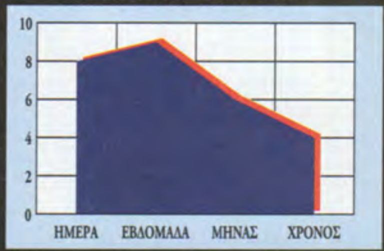
να δοκιμάσει τακτικές, παίκτες κ.λπ. και φυσικά να εξάγει πολλά συμπεράσματα για την ομάδα του. Κατασκοπία: Αφού επιλέξει την ημερομηνία πάνω στο σημειωματάριο, μπορεί να δει ποια παιχνίδια γίνονται και να παρακολουθήσει έναν αγώνα. Δεν γίνεται αναλυτική παρουσίαση, αλλά δίνεται κάποιο hint για την ομάδα που κατασκόπευσε και με τρεις-τέσσερις επαναλήψεις μπορεί να συγκεντρώσει πολλές πληροφορίες. Αγώνας κυπέλλου: Αυτοί οι αγώνες διεξάγονται σε προκαθορισμένες ημερομηνίες, όπως είναι φυσικό. Πριν από κάθε αγώνα, ο παίκτης μπορεί να καθορίσει με τεράστια ακρίβεια τον τρόπο με τον οποίο θα παρουσιαστεί η ομάδα του στον αγωνιστικό χώρο. Καθορίζει τη διάταξη στο γήπεδο (4-2-4, 1-2-5-2 κ.λπ.), την τακτική (επιθετικό παιχνίδι, προσεκτικό, κλειστή άμυνα κ.λπ.), τη συμπεριφορά των παικτών (σκληρό παιχνίδι, ήπιο κ.λπ.), τις καθυστερήσεις, τα bonuses, την ειδική τακτική (πλαγιοσκοπήσεις, μακρινά σουτ), το τεχνητό off-side και, τέλος, τοποθετεί κάθε παίκτη στη θέση του. Οι χαρακτηρισμοί των τελευταίων είναι πολύ περισσότεροι από τους κλασικούς "αμυντικός", "επιθετικός", "κεντρώος", "αριστεροπόδαρος" κ.λπ. Μάλιστα, κάθε παίκτης έχει μια βασική θέση και δύο ακόμα δευτερεύουσες δυνατές, όπου όμως δεν αναμένεται να αποδίδει τα μέγιστα. Στην τοποθέτησή τους πάνω στο σύστημα χρωματίζονται με τρία χρώματα: λευκό όταν βρίσκονται στην καλύτερη δυνατή θέση, μπλε όταν μπορούν να παίξουν και στο συγκεκριμένο σημείο και, τέλος, κόκκινο όταν η θέση τους είναι εντελώς άγνωστη. Ακολουθεί ο αγώνας, ο οποίος ξεκινά με τις συνθέσεις και πολλά σχόλια από τον παρουσιαστή, τα οποία δημιουργούν πολύ καλή ατμόσφαιρα. Κατά τη διάρκειά του μπορούν να γίνουν αλλαγές, να αλλάξει τακτική και συμπεριφορά η ομάδα, ενώ απεικονίζονται φάσεις σε ένα μεγάλο μέρος της οθόνης. Εκτός από τις προκαθορισμένες εργασίες, υπάρχουν αρκετά happenings, τα οποία εντείνουν το ενδιαφέρον του παιχνιδιού. Για παράδειγμα, παίκτες θα προσφερθούν να συμμετάσχουν στην ομάδα και θα πρέπει να γίνουν αποδεκτοί ή να απορριφθούν, κάποιοι θα τραυματιστούν, ενώ άλλοι θα έχουν ψυχολογικά ή οικονομικά προβλήματα κ.λπ. Τεράστιος ο όγκος των στατιστικών που μπορεί να βρει κάποιος στα ράφια του γραφείου, ενώ δε λείπουν οι κασσάνδρες από το πρωτοσέλιδο της εφημερίδας (Η γυναίκα του προπονητή τον απατά, επικείμενος όλεθρος στο επόμενο ματς κ.λπ.). Ικανοποιητικά γραφικά στα menus και αρκετές καλές φάσεις στον αγώνα, οι οποίες δεν περιορίζονται σε γκολ και ευκαιρίες, αλλά καλύπτουν διάφορα σημεία που θα κέντριζαν το ενδιαφέρον ενός φιλάθλου. Οσον αφορά στον ήχο, παρ' ότι ένα soccer manager simulator δεν έχει πολλά περιθώρια διάκρισης, το "On The Ball" τα καταφέρνει περίφημα, με έντονη techno στα menus και τα σχετικά ατμοσφαιρικά εφέ όπου χρειάζονται.

Λίγα πράγματα θα μπορούσαν να έχουν γίνει, προκειμένου να βελτιωθεί το gameplay του "On the Ball", το οποίο επιβάλλεται να παίξουν όλοι οι ποδοσφαιρόφιλοι...

Του Κ. Κακαλέτρη

ΕΙΔΟΣ	SOCCER MANAGER
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	ASCON

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Αν επιμένετε να επιλέγετε την Ελλάδα, τότε δεν θα στεφθείτε γρήγορα παγκόσμιοι πρωταθλητές.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph.

Στην έκδοση για A1200 θα μπορούσαν να είναι ακόμα καλύτερα.

ΓΡΑΦΙΚΑ 92%

Ξεχωρίζει η techno των menus.

ΗΧΟΣ 75%

Πλήρες και με κάποια δόση πρωτοτυπίας.

GAMEPLAY 93%

Δυστυχώς, δεν περιλαμβάνει τους σωστούς παίκτες για κάθε ομάδα.

ΓΕΝΙΚΑ 92 %

Η ΜΑΧΗ ΑΡΧΙΣΕ



...ΝΑ ΕΙΣΤΕ ΕΚΕΙ!

AIR WARRIOR 94

1ο ON-LINE ΤΟΥΡΝΟΥΑ ΑΕΡΟΜΑΧΙΩΝ 20 ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΥ 20 ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΥ

COMPULINK ON-LINE INFORMATION SERVICES

ΠΑΡΤΕ μέρος στο πιο συναρπαστικό τουρνουά on-line αερομαχιών που έγινε ποτέ και κερδίστε μοναδικά δώρα!
ΖΗΣΤΕ στον ίλιγγο της real time αερομαχίας με τα πιο ρεαλιστικά γραφικά και ήχο.
ΑΠΟΓΕΙΩΘΕΙΤΕ! Οι ουρανοί του AIR WARRIOR είναι γεμάτοι επικίνδυνους πιλότους και οι μάχες μαζί τους σκληρές.
Πολεμήστε με πείσμα και δεξιοτεχνία, μεταμορφωθείτε σε Άσσο των αιθέρων.
ΝΙΚΗΣΤΕ, καταρρίπτοντας χωρίς οίκτο τα εχθρικά αεροσκάφη.
Τα μεγάλα δώρα σάς περιμένουν!



ΤΑ ΜΕΓΑΛΑ ΔΩΡΑ!







1ο ΔΩΡΟ: Ένα MPC ON LINE 386 DX/40, 4MB RAM, 128 KB CACHE, 170MB HD, 1 FDD, ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ 24 BIT TRUE COLOR, ΕΓΧΡΩΜΟ MONITOR 14" MPR II, ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ SOUND BLASTER PRO, DOUBLE SPEED CD-ROM DRIVE .

2ο ΔΩΡΟ: Μία SEGA MEGA DRIVE και 5 κασέτες με παιχνίδια.

3ο ΔΩΡΟ: Ένα SUPER NINTENDO.

ΤΑ ΔΩΡΑ ΤΟΥ ΤΟΥΡΝΟΥΑ ΕΙΝΑΙ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΩΝ:

1ο. C.P.U., Μπόταση 7, Αθήνα, τηλ.: 3644695, 3636550

2ο. **TELECLUB**, Θησέως 60, Καλλιθέα, τηλ.: 9374371-2, Καρτάλη 100 & Αλεξάνδρας, Βόλος, τηλ.: (0421) 35449.

3ο. **ATHENS CLUB**, Μπόταση 10, Αθήνα, τηλ.: 3639338, Περικλέους 38, Καλλιθέα, τηλ.: 9596691, Β. Γεωργίου 81Β, Γλυφάδα, τηλ.: 8944800

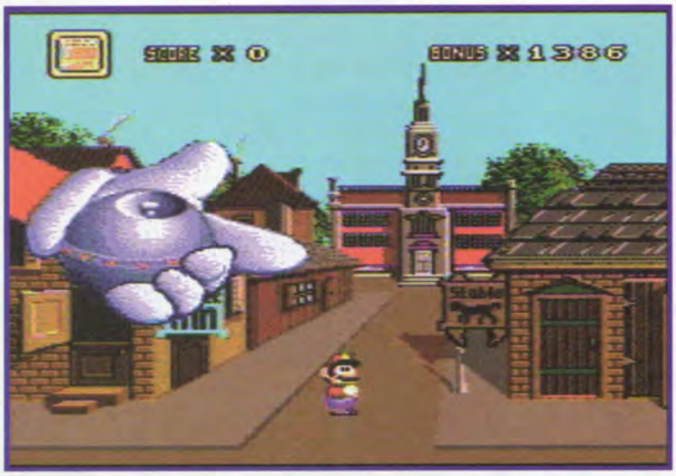
ΚΑΙ... ΜΟΝΟ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΔΙΑΚΡΙΘΕΝΤΕΣ, 10 ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΜΠΛΟΥΖΑΚΙΑ COMPULINK

ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΟΡΟΥΣ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ ΚΑΙ ΒΑΘΜΟΛΟΓΗΣΗΣ ΤΩΝ ΔΙΑΓΩΝΙΖΟΜΕΝΩΝ ΘΑ ΕΝΗΜΕΡΩΝΕΣΤΕ ON-LINE ΑΠΟ ΤΗ ΔΙΑΣΚΕΨΗ AIR WARRIOR

Οι βαθμολογίες των συμμετεχόντων θα δημοσιεύονται κάθε μήνα σε ειδικό χώρο του περιοδικού.



MARIO'S TIME MACHINE



Στις μέρες μας, τα εκπαιδευτικά παιχνίδια γνωρίζουν μια ξεχωριστή άνθηση, αφού σχεδόν οι περισσότερες εταιρίες δείχνουν ένα ιδιαίτερο ενδιαφέρον προς αυτή την κατηγορία προγραμμάτων. Μεγάλο ενδιαφέρον εκδηλώνεται από το αγοραστικό κοινό, το οποίο απ' ό,τι φαίνεται αναζητεί προγράμματα που, εκτός από τη διασκέδαση, θα μπορέσουν να του προσφέρουν και κάποια στοιχεία γνώσης. Στο πλαίσιο αυτής της νέας τάσης, η γνωστή σε όλους μας Nintendo ανακοίνωσε την κυκλοφορία μιας σειράς εκπαιδευτικών παιχνιδιών που θα απευθύνονται κυρίως σε μικρές ηλικίες και θα έχουν σκοπό, μέσω του παιχνιδιού, να μεταδώσουν τη γνώση. Η σειρά αυτή ονομάζεται "Mario Discovery Series" και, όπως καταλαβαίνουμε και από τον τίτλο, θα έχει για πρωταγωνιστή τον αγαπημένο Mario.

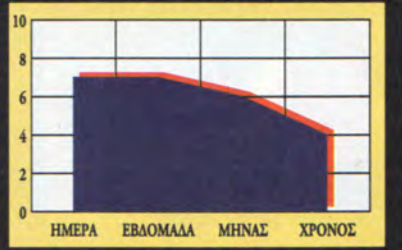
Το "Mario's Time Machine" είναι το πρώτο παιχνίδι της σειράς αυτής, που σκοπό έχει να μεταδώσει με έξυπνο τρόπο κάποια ιστορικά στοιχεία στο χρήστη. Το σενάριο της περιπέτειας θα μπορούσε να χαρακτηριστεί αρκετά ευρηματικό. Οι σατανικές χελώνες, για άλλη μια φορά, έκαναν μια υπονομευτική ενέργεια που θέτει σε κίνδυνο την ιστορία της ανθρωπότητας. Κατασκεύασαν μια χρονομηχανή και, με τη βοήθειά της, πήραν ορισμένα αντικείμενα-σταθμούς από σημαντικά πρόσωπα της παγκόσμιας ιστορίας. Τώρα, αυτά τα πρόσωπα ίσως δεν γίνουν ποτέ γνωστά και, κατά συνέπεια, είναι ενδεχόμενο να εκτραπεί όλη η ροή της ιστορίας. Το πρόβλημα αυτό μπορεί να το λύσει μόνο ένας ήρωας, που ακούει στο όνομα Mario (εσείς). Ετσι, θα πρέπει καταρχήν να επιστρέψετε τα αντικείμενα στους ιδιοκτήτες τους, ώστε να μη δημιουργηθεί κάποιο πρόβλημα στην Ιστορία, και μετά να καταστρέψετε τη χρονομηχανή που δημιούργησε τόσα προβλήματα. Στο "Mario's Time Machine" αρχικά θα βρεθείτε σε μια οθόνη η οποία έχει πέντε αντικείμενα. Το καθένα από αυτά ανήκει σε κάποιο σημαντικό πρόσωπο της ιστορίας. Εσείς θα πρέπει κάθε φορά να παίρνετε ένα αντικείμενο, να διαβάζετε το κείμενο που υπάρχει γι' αυτό, να δίνετε τα σωστά στοιχεία στη χρονομηχανή (τοποθεσία, π.Χ. ή μ.Χ. και χρονολογία), να επισκέπτεστε όλους τους χώρους του τόπου ώστε να συγκεντρώσετε τις απαραίτητες πληροφορίες για να μπορέσετε να συμπληρώσετε τα κενά στο κείμενο και τέλος να παραδώσετε το αντικείμενο όταν βρείτε τον ιδιοκτήτη. Ετσι, θα επισκεφθείτε γνωστά πρόσωπα και θα μάθετε γι' αυτά (όπως τους Μπετόβεν, Newton, Leonardo da Vinci, Jefferson και πολλούς άλλους). Το "Mario's Time Machine" με αυτό τον έξυπνο τρόπο καταφέρνει, συνδυάζοντας το παιχνίδι, να περάσει στα παιδιά γνώσεις που αφορούν σε σημαντικά πρόσωπα της παγκόσμιας ιστορίας. Τα γραφικά της περιπέτειας είναι σχετικά καλά. Μερικές οθόνες του παιχνιδιού είναι πραγματικά άψογες και άλλες αρκετά μέτριες. Οι οθόνες κειμένου δεν έχουν καθόλου καλή ανάλυση, με αποτέλεσμα να χρειάζεται να πλησιάσεις αρκετά κοντά την τηλεόραση για να μπορέσεις να διαβάσεις το κείμενο. Θα μπορούσαν, κατά τη γνώμη μας, οι κατασκευαστές να το έχουν προσέξει αυτό λίγο περισσότερο. Ο χειρισμός του είναι πολύ εύκολος και σίγουρα δεν θα αντιμετωπίσετε κάποιο ιδιαίτερο πρόβλημα. Ο ήχος είναι αρκετά καλός, χωρίς βέβαια να έχει να επιδείξει κάτι το ιδιαίτερο. Ο βαθμός εθισμού του παιχνιδιού δεν βρίσκεται και σε πολύ υψηλά επίπεδα, κυρίως αν έχετε παίξει μερικές ώρες το παιχνίδι. Ολες οι αποστολές έχουν σχεδόν την ίδια εξέλιξη και τον ίδιο απλό τρόπο λύσης. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι αν υπήρχε σε κάθε αποστολή η δυνατότητα για κάποιες διαφορετικές ενέργειες ο εθισμός θα μπορούσε να ανεβεί κατακόρυφα.

Θ. Ραφτόπουλος

ΕΙΔΟΣ Discovery

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ Nintendo/Mindscape

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Παιχνίδι με εκπαιδευτικό χαρακτήρα που μέσα από αυτό τα παιδιά μπορούν να μάθουν κάποια σημαντικά ιστορικά στοιχεία.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: merlin.

Μερικές οθόνες είναι πραγματικά άψογες, άλλες αρκετά μέτριες.
ΓΡΑΦΙΚΑ 80%

Για κάθε αποστολή υπάρχει και ένα ανάλογο μουσικό κομμάτι.
ΗΧΟΣ 65%

Αρκετά εύκολος χειρισμός αφού, μην ξεχνάμε, απευθύνεται σε παιδιά.
GAMEPLAY 70%

Ενα έξυπνο εκπαιδευτικό παιχνίδι που θα μπορούσε όμως σίγουρα να ήταν καλύτερο.
ΓΕΝΙΚΑ 75%

THE LABYRINTH OF TIME



Όταν διάβασα στο πακέτο του Labyrinth ότι το ίδιο πρόγραμμα τρέχει και σε CDTV, ομολογώ πως απογοητεύτηκα, αφού περίμενα έναν τίτλο αποκλειστικά για CD32. Και οι πρώτες εικόνες, όντας μαυρόασπρες, δεν δίνουν στον παίκτη να καταλάβει περί τίνος πρόκειται... Και όμως, το Labyrinth χωρίς επιείκεια μπορεί να καταταχθεί στην 5άδα των καλύτερων παιχνιδιών για Amiga! Ο λόγος; Ολα τα σκηνικά του προγράμματος αποτελούνται από τρισδιάστατα raytraced γραφικά σε HAM-interlaced mode (4.096 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη), που ούτε λίγο ούτε πολύ καταλαμβάνουν περί τα 350 MB επάνω στο CD, στο οποίο έρχεται το πρόγραμμα. Οι 1.800+ εικόνες, αν μη τι άλλο, υπόσχονται ατελείωτες περιπλανήσεις στο λαβύρινθο του χρόνου.

Το θέμα του παιχνιδιού είναι να βρει ο παίκτης τον τρόπο να καταστρέψει το λαβύρινθο που ο Δαίδαλος ετοιμάζει για τον Μίνωα, προτού τελειοποιηθεί και δώσει στον τελευταίο τη δυνατότητα να κυριεύσει το σύμπαν. Βασική εργασία του ήρωα είναι να περιπλανιέται μέσα σε ατελείωτους λαβυρίνθους στο χώρο και το χρόνο, όπου κάθε φορά θα πρέπει να χρησιμοποιεί κάποια αντικείμενα, όπως θα συνέβαινε σε ένα παιχνίδι adventure, ώστε να φτάσει στην έξοδο. Η αλήθεια είναι ότι δεν μπορεί να αποδοθεί ο χαρακτηρισμός "adventure" στο Labyrinth, αφού ο παίκτης πρέπει να προχωρά μέσα σε ένα αναμφίβολα υπέροχο σκηνικό και να βρίσκει τις εξόδους, παρά να λύνει γρίφους.

Η απεικόνιση είναι τρισδιάστατη, όπως ακριβώς και σε ένα RPG, ενώ η κίνηση γίνεται απότομα. Ο χειρισμός του είναι πολύ απλός και εκμεταλλεύεται κάθε μέσο: ποντίκι, joystick, joypad, πληκτρολόγιο. Τα γραφικά, σε συνδυασμό με την πολύ καλή μουσική, δημιουργούν υπέροχη ατμόσφαιρα, αν και τελικά δεν συμβαίνει κάτι το ξαφνικό που θα σου παγώσει το αίμα, ενώ σε γενικές γραμμές θα θέλαμε περισσότερη δράση. Κάπως ενοχλητικό κρίνεται το ότι το πρόγραμμα φορτώνει συνεχώς εικόνες από το CD, καθυστερώντας λίγο για κάθε κίνηση - καθυστέρηση της τάξεως του δευτερολέπτου βέβαια, σημαντική όμως όταν θέλεις να μετακινηθείς πολύ γρήγορα από ένα σημείο σε κάποιο άλλο.

Του Γιώργου Κακαλέτρη

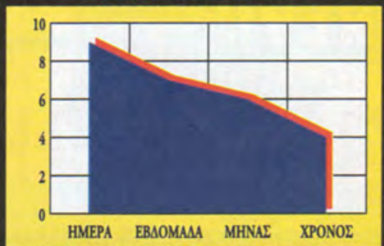




ΕΙΔΟΣ ADVENTURE

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ ELECTRONIC ARTS

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Τα πολυ καλα γραφικά κεντρίζουν το ενδιαφέρον, αλλα γίνεται κάπως κουραστικό στη μακροχρονια χρηση.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph.

Στατικά γραφικά, που αγγίζουν τα όρια της τελειότητας.
ΓΡΑΦΙΚΑ 95%

Ατμοσφαιρικός, θα μπορούσε όμως να είναι περισσότερος.
ΗΧΟΣ 85%

Αν υπήρχε περισσότερη δράση, θα ήταν πολύ καλό.
GAMEPLAY 70%

Τεράστια δημιουργία, που μόνο οι κάτοχοι CD μπορούν να απολαύσουν...
ΓΕΝΙΚΑ 88%

REVIEW

CD 32

SIMON THE SORCERER



Το CD32 διαφοροποιείται έναντι των άλλων κονσολών, όχι μόνο λόγω της 32-bit αρχιτεκτονικής του αλλά και λόγω της πρώτου βαθμού "συγγένειάς" του με έναν υπολογιστή, την Amiga 1200. Ως εκ τούτου, μεταφέρεται σε αυτό μια σειρά παιχνιδιών που δε βρίσκουν το δρόμο ποτέ προς τις υπόλοιπες games machines. Παράδειγμα αποτελεί το "Simon the Sorcerer", ένα adventure game το οποίο εκμεταλλεύεται τις ηχητικές και γραφικές δυνατότητες που προσφέρει το AGA chipset, το οποίο κρύβει το CD32, και το CD-ROM drive. Το αποτέλεσμα είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι, το οποίο υπερτερεί σε δύο κυρίως τομείς έναντι του τίτλου για A1200: την ταχύτητα με την οποία φορτώνεται από το CD (φυσικά, στην περίπτωση των δισκετών για την A1200) και τον έξτρα ήχο που περιλαμβάνει. Κατά τα άλλα, το παιχνίδι είναι ίδιο με την έκδοσή του για υπολογιστές. Ο παίκτης ελέγχει τον Simon, ο οποίος προσπαθεί να ελευθερώσει την καλή μάγισσα Καλυψώ από τα μάγια του Sordid.

Η ιστορία διαθέτει αρκετό χιούμορ, το user interface είναι πολύ καλό (ιδίως αν χρησιμοποιείτε mouse στο CD32), τα γραφικά πολύ όμορφα, μολονότι δεν διακρίνονται για την κινητικότητά τους, ενώ η ροή έρχεται χωρίς πολύ μεγάλη δυσκολία. Σε γενικές γραμμές, πρόκειται για ένα πολύ όμορφο adventure, που θα ικανοποιήσει τους φίλους του CD32. Μοναδικό μειονέκτημα, έναντι της έκδοσης για Amiga, αποτελεί η δυνατότητα αποθήκευσης μόνο ενός παιχνιδιού στη RAM του CD32.

Κάπου ανάμεσα στα κορυφαία.
ΓΡΑΦΙΚΑ 95%

Αρκετή μουσική, θα μπορούσε όμως να είναι ακόμα καλύτερος.
ΗΧΟΣ 85%

Πολλές διαφορετικές οθόνες, γενικά βατό παιχνίδι.
GAMEPLAY 90%

Διασκεδαστικό, προσεγμένο. Αποτελεί μια πολύ καλή πρόταση για τους κατόχους CD32 και αξίζει τα λεφτά του.
ΓΕΝΙΚΑ 92%

REVIEW

CD 32

CANNON FODDER



Η κατηγορία "battle simulators", η οποία εγκαινιάστηκε με το Syndicate, αποκτά το πρώτο μέλος της στο CD32. Τι σημαίνει, όμως, battle simulator; Ο παίκτης έχει υπό τις διαταγές του μια ομάδα στρατιωτών με κάποια όπλα και πυρομαχικά. Σκοπός του είναι να τους οδηγήσει μέσα από το πεδίο της μάχης και να φέρει εις πέρας κάθε αποστολή. Το gameplay έχει δύο "πρόσωπα": στρατηγικής και δράσης. Καταρχήν, ο παίκτης πρέπει να "στήσει" τους στρατιώτες του στο τερέν και να οργανώσει την επίθεσή του. Ισως κάτι τέτοιο να μην είναι απαραίτητο από τα πρώτα επίπεδα δυσκολίας, γίνεται όμως καθώς το παιχνίδι προχωρά. Συνήθως ο χειριστής μπορεί να χωρίσει την ομάδα στα δύο, να κατανείμει τα όπλα, να την ενώσει κ.λπ. Στη συνέχεια πρέπει να επιτεθεί.

Σε αυτόν τον τομέα τον πρώτο ρόλο έχει η ταχύτητα του παίκτη, ο οποίος πρέπει να "σπείρει" το θάνατο στους εχθρούς του που ομολογουμένως δεν αστειεύονται. Τα όσα συμβαίνουν στο τερέν μπορούν να έχουν δυσάρεστες συνέπειες για τα μέλη της ομάδας. Ομως, αφού ολοκληρωθεί επιτυχώς η αποστολή, οι νεκροί μπορούν να αναπληρωθούν από τους νεοσύλλεκτους (δεν απαιτεί υπερβολική προσπάθεια να γεμίσετε το λόγο του Cannon Fodder με τάφους!). Και εδώ ένα ποντίκι κάνει την κατάσταση πολύ καλύτερη. Εξακολουθεί να με εντυπωσιάζει το soundtrack των menus.

Ευχάριστα χρώματα και αρκετή λεπτομέρεια.
ΓΡΑΦΙΚΑ 85%

Μουσική και έντονα εφέ, που κρατούν αμείωτη την ένταση.
ΗΧΟΣ 85%

Εχει τονιστεί η arcade πλευρά του, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι το παιχνίδι δεν είναι πολύ καλό.
GAMEPLAY 83%

Πολύ καλός τίτλος, ο πρώτος της κατηγορίας που βρίσκει το δρόμο του προς το CD32.
ΓΕΝΙΚΑ 84%



3 GOUNT BOUT



Αξιοσημείωτο είναι το γεγονός ότι τον τελευταίο καιρό οι κατασκευαστές αδυνατούν να βρίσκουν νέα και πρωτότυπα θέματα για τις παραγωγές τους. Ετσι, παρατηρείται συχνά το φαινόμενο της κυκλοφορίας παιχνιδιών με ίδιο περιεχόμενο και στιλ, της αντιγραφής κάποιων επιτυχημένων τίτλων και της συχνής μεταφοράς κινηματογραφικών θεμάτων. Το φαινόμενο αυτό έχει προσλάβει μάλιστα μεγάλες διαστάσεις και εντοπίζεται κυρίως στην κατηγορία παιχνιδιών που έχει επικρατήσει να ονομάζονται beat'em up. Κλασικό παράδειγμα των όσων αναφέρουμε αποτελούν οι "αντιγραφές" που κυκλοφόρησαν μετά το κορυφαίο παιχνίδι Mortal Kombat. Από την πλευρά μας, είμαστε ιδιαίτερα επιφυλακτικοί και κάθε παιχνίδι της κατηγορίας αυτής που φτάνει στα χέρια μας υφίσταται αναλυτική και πολύωρη επεξεργασία. Ετσι ακριβώς αντιμετωπίσαμε και το 3 Gount Bout. Αποφύγαμε να εκφράσουμε κάποια άποψη προτού το δούμε στην πράξη, μολονότι οι φωτογραφίες του κουτιού ήταν αρκετά εντυπωσιακές.

Το 3 Gount Bout ανήκει και αυτό στην κατηγορία των beat'em up/athletic και έχει ως θέμα του αγώνες κατς ή διαφορετικά αγώνες wrestling. Αν και δεν αποτελεί το πρώτο παιχνίδι που εμφανίζεται έχοντας ως θέμα αγώνες wrestling, παρ' όλα αυτά είναι πάρα πολύ καλό, άψογα



κατασκευασμένο και μπορεί να χαρίσει αρκετές ώρες διασκέδασης.

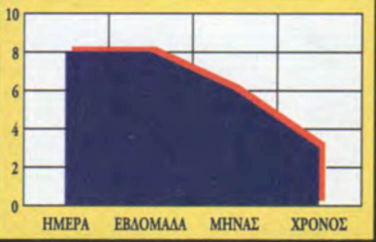
Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα από την αρχή. Αφού παρακολουθήσουμε την εντυπωσιακή εισαγωγή του παιχνιδιού, μας δίνεται η δυνατότητα να επιλέξουμε το βαθμό δυσκολίας του (Easy, Normal, Hard, MVS), τη χρονική διάρκεια (3, 5, 10 και 15 λεπτά), το είδος (παίκτης εναντίον computer, δύο παίκτες εναντίον computer και παίκτης εναντίον παίκτη), την οθόνη μάχης (4 οθόνες, λειτουργεί μόνο στο VS Mode) και, τέλος, τον ήρωα μεταξύ 10 μαχητών. Στο σημείο αυτό θα πρέπει να αναφέρουμε ότι το παιχνίδι υποστηρίζει συνολικά δέκα διαφορετικούς χαρακτήρες, καθένας εκ των οποίων έχει διαφορετικές δυνατότητες, επιδόσεις και ειδικές κινήσεις, εξαιρετικά γρήγορες και φυσικές. Για το λόγο αυτό, καλό θα είναι, προτού επιλεχθεί κάποιος χαρακτήρας, να διαβαστούν προσεκτικά όλα τα στοιχεία που αναγράφονται για αυτούς αναλυτικά στις σελίδες του manual.

Οι κινήσεις που έχει τη δυνατότητα να εκτελέσει κάθε παίκτης είναι πολλές (περισσότερες από 18 διαφορετικές ειδικές κινήσεις, όπως open-hand punch, thrash kick, slidekick, body slam, block buster, airborne slam, indian arch κ.ά., και 6 κλασικές). Τα γραφικά είναι πολύ καλά, με όμορφες οθόνες γεμάτες έντονο χρώμα, με καλοσχεδιασμένους και μεγάλου μεγέθους χαρακτήρες. Τέλος, ο ήχος μπορεί να χαρακτηριστεί ικανοποιητικός, αφού σε μερικά σημεία καταφέρνει να ανεβάζει την αδρεναλίνη του παίκτη στα ύψη. Το 3 Gount Bout, κατά τη γνώμη μας, είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι που μπορεί να ικανοποιήσει ακόμα και τους απαιτητικούς χρήστες.

Θ. Ραφτόπουλος

ΕΙΔΟΣ	Beat'em up
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	SNK

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Αν σας αρεσουν τα παιχνίδια, στα οποία "παίζετε ξυλο" μεχρι θανάτου, τότε το 3 Count Bout είναι το πιο καταλληλο για εσας.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: merlin.

Ομορφα γραφικά, μεγάλα sprites, "σπιντάτη" κίνηση.

ΓΡΑΦΙΚΑ 90%

Μουσικά κομμάτια που ανεβάζουν την αδρεναλίνη στα ύψη.

ΗΧΟΣ 70%

Ικανοποιητικός χειρισμός, υψηλός βαθμός εθισμού.

GAMEPLAY 86%

Παιχνίδι που ακολουθεί πιστά το πνεύμα των καιρών μας. Ξυλοδαρμοί και γρήγορες κινήσεις, με αντιπάλους αρκετά δυνατούς.

ΓΕΝΙΚΑ 82%

Η ΑΠΟΛΥΤΗ ΔΥΝΑΜΗ ΠΕΡΝΑ ΣΗΜΕΡΑ



HINTS 'N' TIPS

CONSOLES & COMPUTERS

SCORPION
(MEGA DRIVE + 3 BUTTON PAD)

DEATH MOVES

Spear: Κολλητά με τον αντίπαλο, κρατήστε πατημένο το C, κάτω, προς, προς, αφήστε το.

Touch him: Δύο βήματα μακριά από τον αντίπαλο, κρατήστε πατημένο το start, πάνω, πάνω, A. (Εάν θέλετε να το κάνετε με "toasty", κάντε πρώτα δύο φορές κάτω.)

Babality: Κάτω, πίσω, πίσω και C μαζί.

Friendship: Πίσω, πίσω, κάτω και C μαζί.

Καρφιά/Γέφυρα: Κάτω, προς, προς και start μαζί (κολλητά).

(MEGA DRIVE + 6 BUTTON PAD)

Spear: Πίσω, πίσω και A.

Fatality 1: Κρατάτε πατημένο το block, πάνω, πάνω και x, ενώ βρίσκεστε δύο βήματα πίσω από τον αντίπαλο.

Fatality 2: Κρατάτε πατημένο το block, x, κάτω, 3 φορές προς, αφήνετε το block και πατάτε το x, ενώ βρίσκεστε κολλητά με τον αντίπαλο.

Pit Fatality: Κάτω, προς, προς και block.

Friendship: Πίσω, πίσω, κάτω και C.

Babality: Κάτω, πίσω, πίσω και Z.



(SUPER NES)

Spear: Πίσω, πίσω και B.

Fatality 1: Κρατήστε πατημένο το block, πάνω, πάνω και Y, ενώ βρίσκεστε δύο βήματα πίσω από τον αντίπαλο.

Fatality 2: Κρατήστε πατημένο το Y, κάτω, προς, προς, μπρος αφήνετε το block και πατάτε Y, ενώ βρίσκεστε κολλητά με τον αντίπαλο.

Pit Fatality: Κάτω, προς, προς και block.

Friendship: Πίσω, πίσω, κάτω και A.

Babality: Κάτω, πίσω, πίσω και x.

(GAMEBOY)

Spear: Πίσω, πίσω και B.

Decoy: Κάτω, πίσω και B.

Fatality 1: Κρατήστε πατημένο το block, πάνω, πάνω και B, ενώ βρίσκεστε δύο βήματα μακριά από τον αντίπαλο.

Pit Fatality: Κάτω, προς, προς και block.

Friendship: Πίσω, πίσω, κάτω και A.

Babality: Κάτω, πίσω, πίσω και A.

(GAME GEAR)

Spear: Πίσω, πίσω και 1.

S. Takedown: Κάτω, πίσω και 2.

Decoy: Κάτω, πίσω και 1.

Fatality 1: Κρατήστε πατημένο το block, πάνω, πάνω και 1, ενώ βρίσκεστε δύο βήματα μακριά από τον αντίπαλο.

Pit Fatality: Κάτω, προς, προς και block.

Friendship: Πίσω, πίσω, κάτω και 2.

Babality: Κάτω, πίσω, πίσω και 2.

REPTILE
(MEGA DRIVE + 3 BUTTON PAD)

DEATH MOVES

Invisible Kill: Για να γίνει, θα πρέπει πρώτα να γίνετε αόρατος. Από δίπλα (κολλητά) προς, προς, κάτω και C μαζί.

Tongue lashing: Τρία βήματα μακριά από τον αντίπαλο, πίσω, πίσω, κάτω και A μαζί.

Babality: Κάτω, πίσω, πίσω και B μαζί.

Friendship: Πίσω, πίσω, κάτω και B μαζί.

Καρφιά/Γέφυρα: Κάτω, προς, προς και start μαζί (κολλητά).

(MEGA DRIVE + 6 BUTTON PAD)

Acid Spit: Μπρος, προς και x.

Force Ball: Πίσω, πίσω, x και A μαζί.

Invisibility: Κρατήστε πατημένο το block, πάνω, πάνω, D και x.

Slide: Πίσω μαζί με το Z και με το C (όλα τα κουμπιά πατημένα μαζί).

Fatality 1: Προς, προς, κάτω και Z, ενώ βρίσκεστε κολλητά





HINTS 'N' TIPS

CONSOLES & COMPUTERS

με τον αντίπαλο.

Fatality 2: Πίσω, πίσω, κάτω και A, ενώ βρίσκεστε τρία βήματα μακριά από τον αντίπαλο.

Pit Fatality: Κάτω, προς, προς και block.

Friendship: Πίσω, πίσω, κάτω και C.

Babality: Κάτω, πίσω, πίσω και C.

REPTILE



(SUPER NES)

Acid Spit: Προς, προς και Y.

Force Ball: Πίσω, πίσω και Y μαζί με το B ταυτόχρονα.

Invisibility: Κρατήστε πατημένο το block, πάνω, πάνω, κάτω και Y.

Slide: Πίσω μαζί με block μαζί με το B και το A (όλα τα πλήκτρα πατημένα ταυτόχρονα).

Fatality 1: Προς, προς, κάτω και το x, ενώ βρίσκεστε κολλητά με τον αντίπαλο.

Fatality 2: Πίσω, πίσω, κάτω και το B, ενώ βρίσκεστε τρία βήματα μακριά από τον αντίπαλο.

Pit Fatality: Κάτω, προς, προς και block.

Friendship: Πίσω, πίσω, κάτω και A.

Babality: Κάτω, πίσω, πίσω και A.

(GAMEBOY)

Acid Spit: Προς, προς και B.

Force Ball: Πίσω, πίσω και ταυτόχρονα το B και το A.

Invisibility: Κρατήστε πατημένο το block, πάνω, πάνω, κάτω και B.

Slide: Πίσω μαζί με B και με A (ταυτόχρονα πατημένα όλα τα πλήκτρα).

Fatality: Πίσω, πίσω, κάτω και πίσω, ενώ βρίσκεστε τρία βήματα μακριά από τον αντίπαλο.

Pit Fatality: Κάτω, προς, προς και block.

Friendship: Πίσω, πίσω, κάτω και A.

Babality: Κάτω, πίσω, πίσω και A.

(GAME GEAR)

Acid Spit: Προς, προς και A.

Force Ball: Πίσω, πίσω και 1.

Invisibility: Κρατήστε πατημένο το block, πάνω, πάνω, κάτω και 1.

Slide: Πίσω μαζί με το 1 και το 2 (ταυτόχρονα πατημένα).

Fatality: Πίσω, πίσω, κάτω και 1, ενώ βρίσκεστε τρία βήματα μακριά από τον αντίπαλο.

Pit Fatality: Κάτω, προς, προς και block.

Friendship: Πίσω, πίσω, κάτω και 2.

Babality: Κάτω, πίσω, πίσω και 2.

KITANA

(MEGA DRIVE + 3 BUTTON PAD)

DEATH MOVES

Αποκεφαλισμός: Δίπλα στον αντίπαλο, start, start, start και C μαζί.

Kiss-off: Κρατήστε πατημένο το B και από δίπλα στον αντίπαλο (κολλητά) προς, προς, κάτω, προς, αφήστε το.

Babality: Κάτω, κάτω, κάτω και B μαζί.

Friendship: Κάτω, κάτω, κάτω, πάνω και B μαζί.

Καρφιά/Γέφυρα: Προς, κάτω, προς και C μαζί.

(MEGA DRIVE + 6 BUTTON PAD)

Fan-Swipe: Πίσω μαζί με το x ταυτόχρονα.

Fan-Lift: Πίσω, πίσω, πίσω και x.

Fan-Throw: Προς, προς και το x μαζί με το A ταυτόχρονα.

Fatality 1: Πατημένο το C, προς, προς, κάτω, προς και ξαναπατήστε το C.

Fatality 2: Block, block, block και το A, ενώ είστε κολλητά στον αντίπαλο.

Pit Fatality: Προς, κάτω, προς και Z.

Friendship: Κάτω, κάτω, κάτω, πάνω και C.

Babality: Κάτω, κάτω, κάτω και C.

(SUPER NES)

Fan-Swipe: Πίσω μαζί το Y ταυτόχρονα.

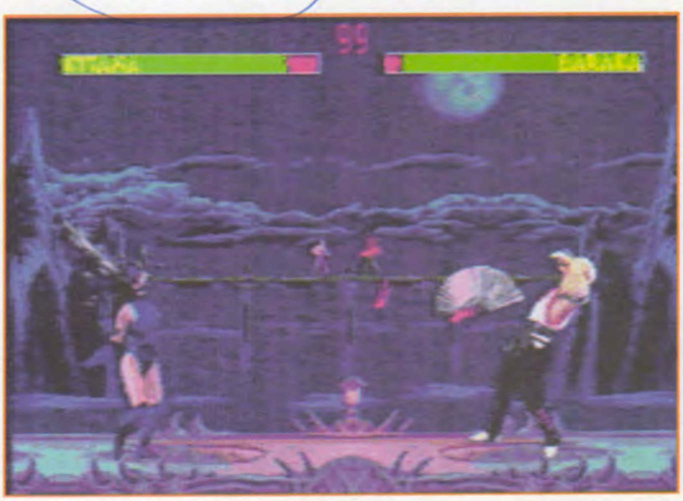
Fan-Lift: Πίσω, πίσω, πίσω και Y.

Fan-Throw: Προς, προς και Y μαζί με το B ταυτόχρονα.

Fatality 1: Πατημένο το A, προς, προς, κάτω, προς και ξαναπατήστε το A.

Fatality 2: Block, block, block και το x, ενώ είστε κολλητά





στον αντίπαλο.

Pit Fatality: Προς, κάτω, προς και x.

Friendship: Κάτω, κάτω, κάτω, πάνω και Α.

Babality: Κάτω, κάτω, κάτω και Α.



(GAMEBOY)

S.W. Punch: Προς, πίσω και Β.

Fan-Swipe: Πίσω και Β μαζί (ταυτόχρονα τα πλήκτρα).

Fan-Lift: Πίσω, πίσω, πίσω και Β.

Fan-Throw: Προς, προς και μαζί τα πλήκτρα Β και Α.

Fatality: Block, block, block και Α, ενώ βρίσκεστε κολλητά με τον αντίπαλο.

Pit Fatality: Προς, κάτω, προς και Α.

Friendship: Κάτω, κάτω, κάτω, πάνω και Α.

Babality: Κάτω, κάτω, κάτω και Α.

(GAME GEAR)

S.W. Punch: Προς, πίσω και 1.

Fan-Swipe: Πίσω μαζί με το 1 ταυτόχρονα.

Fan-Lift: Πίσω, πίσω, πίσω και 1.

Fan-Throw: Προς, προς και πατήστε ταυτόχρονα το 1 και 2.

Fatality: Block, block, block και το 2, ενώ βρίσκεστε κολλητά με τον αντίπαλο.

Pit Fatality: Προς, κάτω, προς και το 2.

Friendship: Κάτω, κάτω, κάτω, πάνω και το 2.

Babality: Κάτω, κάτω, κάτω και το 2.

MILEENA
(MEGA DRIVE + 3 BUTTON PAD)

DEATH MOVES

Psycho stab: Δίπλα στον αντίπαλο, προς, πίσω, προς και Α μαζί.

Sucka: Κρατήστε πατημένο το C για 4 δευτερόλεπτα και ελευθερώστε το δίπλα στον αντίπαλο.

Babality: Κάτω, κάτω, κάτω και C μαζί.

Friendship: Κάτω, κάτω, κάτω, πάνω και C μαζί.

Καρφιά/Γέφυρα: Προς, κάτω, προς και Β μαζί.

(MEGA DRIVE + 6 BUTTON PAD)

Roll Attack: Πίσω, πίσω, κάτω και Ζ.

Sai-Throw: Κρατήστε πατημένο το Ζ για δύο δευτερόλεπτα και αφήστε το.

Teleport Kick: Προς, προς και C.

Fatality 1: Κρατήστε πατημένο το Ζ για δύο δευτερόλεπτα και μετά αφήστε το, ενώ βρίσκεστε κολλητά με τον αντίπαλο.

Fatality 2: Προς, πίσω, προς και Α, ενώ είστε κολλητά στον αντίπαλο.

Pit Fatality: Προς, κάτω, προς και C.

Friendship: Κάτω, κάτω, κάτω, πάνω και Ζ.

Babality: Κάτω, κάτω, κάτω και Ζ.

(SUPER NES)

Roll Attack: Πίσω, πίσω, κάτω και X.

Sai-Throw: Κρατήστε πατημένο το x για δύο δευτερόλεπτα και αφήστε το.

Teleport Kick: Προς, προς και Α.

Fatality 1: Κρατήστε πατημένο το x για δύο δευτερόλεπτα και αφήστε το, ενώ βρίσκεστε κολλητά με τον αντίπαλο.

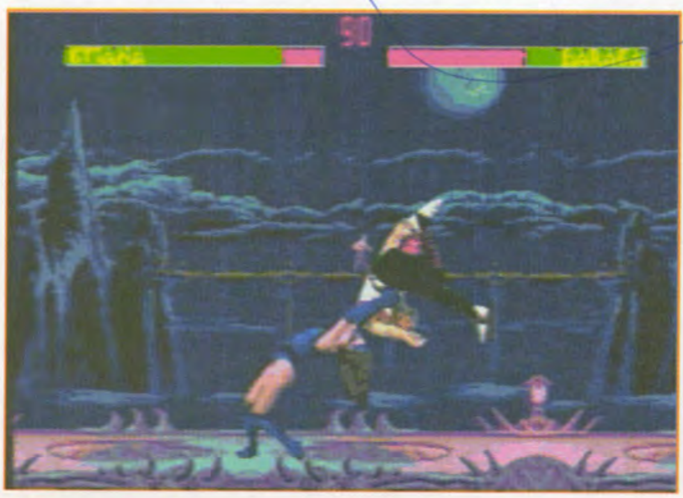
Fatality 2: Προς, πίσω, προς και το



Β, ενώ είστε κολλητά στον αντίπαλο.

Pit Fatality: Προς, κάτω, προς και Α.

Friendship: Κάτω, κάτω, κά-





HINTS 'N' TIPS

CONSOLES & COMPUTERS

τω, πάνω και x.

Babality: Κάτω, κάτω, κάτω και x.

(GAMEBOY)

Roll Attack: Πίσω, πίσω, κάτω και A.

Sai-Throw: Κρατήστε πατημένο το B για δύο δευτερόλεπτα και αφήστε το.

Teleport Kick: Προς, προς και A.

Fatality: Κρατήστε πατημένο το B για τρία δευτερόλεπτα και αφήστε το, αφού είστε κολλητά με τον αντίπαλο.

Pit Fatality: Προς, κάτω, προς και A.

Friendship: Κάτω, κάτω, κάτω, πάνω και A.

Babality: Κάτω, κάτω, κάτω και A.

(GAME GEAR)

Roll Attack: Πίσω, πίσω, κάτω και το 2.

Sai-Throw: Κρατήστε το πλήκτρο 1 για δύο δευτερόλεπτα και αφήστε το.

Teleport Kick: Προς, προς και το 2.

Fatality: Κρατήστε το πλήκτρο 2 πατημένο για δύο δευτερόλεπτα και αφήστε το, ενώ είστε κολλητά με τον αντίπαλο.

Pit Fatality: Προς, κάτω, προς και 2.

Friendship: Κάτω, κάτω, κάτω, πάνω και 2.

Babality: Κάτω, κάτω, κάτω και 2.

JAX
(MEGA DRIVE + 3 BUTTON PAD)

DEATH MOVES

Head Clap: Κρατήστε πατημένο το C, πηγαίνετε δίπλα στον αντίπαλο, προς, προς, προς, αφήστε το.

Ξερίζωμα χεριών: Ενα βήμα πριν από τον αντίπαλο start, start, start, start και μετά A.

Babality: Κρατήστε πατημένο το start, κάτω, πάνω, κάτω, πάνω και B μαζί.

Friendship: Κρατήστε πατημένο το start, κάτω, κάτω, πάνω, πάνω και B μαζί.

Καρφιά/Γέφυρα: Κρατήστε πατημένο το start, πάνω, πάνω, πάνω και B μαζί.

(MEGA DRIVE + 6 BUTTON PAD)

Ground Pound: Κρατήστε πατημένο το C για τρία δευτερόλεπτα και μετά αφήστε το.

Grab: Προς, προς και A.

Super Slam: Αλμα και πατήστε το x.

Fatality 1: Block, block, block, block και το B ένα βήμα πριν από τον αντίπαλο.

Fatality 2: Εχοντας πατημένο το A, προς, προς, προς και αφήστε το A, ενώ είστε κολλητά με τον αντίπαλο.

Pit Fatality: Πάνω, πάνω, κάτω και C.

Friendship: Κάτω, κάτω, πάνω, πάνω και C.

Babality: Κάνοντας block, κάτω, πάνω, κάτω, πάνω και C.

(SUPER NES)

Ground Pound: Κρατήστε πατημένο το A για τρία δευτερόλεπτα και μετά αφήστε το.

Grab: Προς, προς και B.

Super Slam: Αλμα και πατήστε το Y.

Fatality 1: Block, block, block, block και το B ένα βήμα πριν από τον αντίπαλο.

Fatality 2: Εχοντας πατημένο το B, προς, προς, προς και αφήστε το B, ενώ είστε κολλητά με τον αντίπαλο.

Pit Fatality: Πάνω, πάνω, κάτω και A.

Friendship: Κάτω, κάτω, πάνω, πάνω

JAX



και A.

Babality: Κάνοντας block, κάτω, πάνω, κάτω, πάνω και A.

(GAMEBOY)

Ground Pound: Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο B για τρία δευτερόλεπτα και μετά αφήστε το.

Sonic Wave: Προς, κάτω και A.

Grab: Προς, προς και B.

Super Slam: Αλμα και πλήκτρο B.

Fatality: Κρατώντας πατημένο το B, προς, προς, προς και αφήστε το B.





HINTS 'N' TIPS

CONSOLES & COMPUTERS

Pit Fatality: Πάνω, πάνω, κάτω και A.

Friendship: Κάτω, κάτω, πάνω, πάνω και A.

Babality: Κάνοντας block, κάτω, πάνω, κάτω, πάνω και A.

(GAME GEAR)

Ground Pound: Κρατήστε το πλήκτρο 2 για τρία δευτερόλεπτα και αφήστε το.

Sonic Wave: Κάτω, πίσω και 2.

Grab: Προς, προς και 1.

Super Slam: Αλμα και πλήκτρο 1.

Fatality: Εχοντας πατημένο το πλήκτρο 1, προς, προς, προς και αφήστε το πλήκτρο 1.

Pit Fatality: Πάνω, πάνω, κάτω και 2.

Friendship: Κάτω, κάτω, πάνω, πάνω και 2.





Babality: Εχοντας πατημένο το block, κάτω, πάνω, κάτω, πάνω και 2.

SHANG TSUNG (MEGA DRIVE + 3 BUTTON PAD)

DEATH MOVES

Morph to Kitana: Στον τελικό γύρο, προτού εξουδετερώσετε τον αντίπαλο (προτού ακουστεί το "Finish Him"), κρατήστε πατημένο το B για 15 δευτερόλεπτα και μετά την εξουδετέρωσή του αφήστε ένα βήμα απόσταση.

Dive-o-death: Κρατήστε πατημένο το C για 4 δευτερόλεπτα και αφήστε το, ένα βήμα απόσταση από τον αντίπαλο.

Soul suck: Δίπλα από τον αντίπαλο, κρατήστε πατημένο το start, πάνω, κάτω, αφήστε το, πάνω και B μαζί.

Babality: Πίσω, προς, κάτω και C μαζί.

Friendship: Πίσω, πίσω, κάτω, προς και C μαζί.

Καρφιά/Γέφυρα: Κρατήστε πατημένο το start, κάτω, κάτω, πάνω, κάτω, (κολλητά με τον αντίπαλο).

(MEGA DRIVE + 6 BUTTON PAD)

1 Flame: Πίσω, πίσω και x.

2 Flames: Πίσω, πίσω, προς και x.

3 Flames: Πίσω, πίσω, προς, προς και x.

Fatality 1: Κρατήστε το Z για 2 δευτερόλεπτα και αφήστε το ένα βήμα πριν από τον αντίπαλο.

Fatality 2: Κάνοντας block, πάνω, κάτω, πάνω και C, ενώ βρίσκεστε κολλητά με τον αντίπαλο.

Pit Fatality: Κάνοντας block, κάτω, κάτω, πάνω και κάτω.

Friendship: Πίσω, πίσω, κάτω, πίσω και Z.

Babality: Πίσω, προς, κάτω και Z.

(SUPER NES)

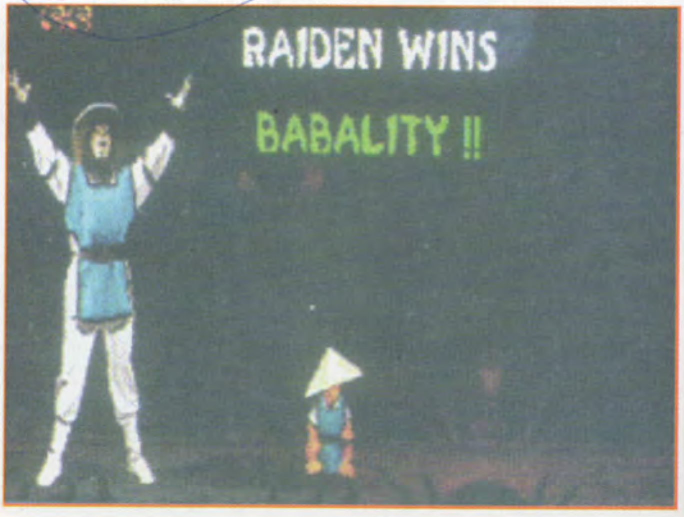
1 Flame: Πίσω, πίσω και Y.

2 Flames: Πίσω, πίσω, προς και Y.

3 Flames: Πίσω, πίσω, προς, προς και Y.

Fatality 1: Κρατώντας το x για δύο δευτερόλεπτα πατήστε





HINTS 'N' TIPS

CONSOLES & COMPUTERS

το C και αφήστε το x ένα βήμα πριν από τον αντίπαλο.

Fatality 2: Κάνοντας block, πάνω, κάτω, πάνω και Α, ενώ βρίσκεστε κολλητά με τον αντίπαλο.

Pit Fatality: Κάνοντας block, κάτω, κάτω, πάνω και κάτω.

Friendship: Πίσω, πίσω, κάτω, πίσω και x.

Babality: Πίσω, προς, κάτω και x.

(GAMEBOY)

1 Flame: Πίσω, πίσω και Β.

2 Flames: Πίσω, πίσω, προς και Β.

3 Flames: Πίσω, πίσω, προς, προς και Β.

Fatality: Κάνοντας block, πάνω, κάτω και Β, ενώ βρίσκεστε κολλητά με τον αντίπαλο.

Pit Fatality: Κάνοντας block, κάτω, κάτω, πάνω και κάτω.

Friendship: Πίσω, πίσω, κάτω, πίσω και Α.

Babality: Πίσω, προς, κάτω και Α.

(GAME GEAR)

1 Flame: Πίσω, πίσω και 1.

2 Flames: Πίσω, πίσω, προς και 1.

3 Flames: Πίσω, πίσω, προς, προς και 1.

Fatality: Κάνοντας block, πάνω, κάτω και 1, ενώ βρίσκεστε κολλητά με τον αντίπαλο.

Pit Fatality: Κάνοντας block, κάτω, κάτω, πάνω και κάτω.

Friendship: Πίσω, πίσω, κάτω, πίσω και 2.

Babality: Πίσω, προς, κάτω και 2.

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

1) Οι DEATH MOVES των καρφιών/γέφυρας χρησιμεύουν στην πίστα με τα καρφιά ή στο 2ο pitstage που μοιάζει με γέφυρα και ο χαμένος πέφτει στο κενό. Αυτές εκτελούνται και στις δύο περιπτώσεις δίπλα στον αντίπαλο (κολλητά).

2) Στην πίστα με το οξύ, για να ρίξετε τον αντίπαλο μέσα σε αυτό κρατήστε πατημένα τα Β και C, πηγαίνετε δίπλα στον αντίπαλο και κάντε uppercut (το ίδιο για όλους).



3) Προκειμένου να γίνουν τα BABALITIES και FRIENDSHIPS, πρέπει στον τελικό γύρο του ματς να μην πατήσετε καθόλου το Α.

Ακόμα τα BABALITIES και FRIENDSHIPS γίνονται από οποιοδήποτε μέρος της οθόνης και αν είστε, εκτός από το FRIENDSHIP και το RAYDEN, που για να γίνει θα πρέπει να μεταφερθείτε στην άκρη της οθόνης.

4) Οπου γράφω "μαζί", π.χ. "προς και Α μαζί", σημαίνει ότι πρέπει να πατηθούν την ίδια στιγμή.

5) Ολες οι κινήσεις, death moves, babalities, friendships κ.λπ. δεν πρέπει να γίνονται βιαστικά.

ΚΡΥΜΜΕΝΟΙ ΜΑΧΗΤΕΣ

1) NOOB SAIBOT: Για να τον αντιμετωπίσεις θα πρέπει να κερδίσεις 25 ματς συνεχόμενα, ενώ το 25ο ματς πρέπει να κερδηθεί ενάντια στο 2ο παίκτη (στο διπλό).

Εάν θέλεις, μπορείς να παίξεις όλα τα ματς στο διπλό.

2) TADE: Για να αντιμετωπίσεις την JADE, θα πρέπει να νικήσεις το μαχητή, ο οποίος είναι κάτω από το ερωτηματικό στο battle plan σε ένα γύρο (δεν είναι απαραίτητο όλο το ματς), χρησιμοποιώντας μόνο το κουμπί Β και κανένα άλλο (δηλαδή καθόλου Α, start ή C).

3) SMOKE: Για να αναμετρηθείς με τον SMOKE, θα πρέπει στην πίστα της πύλης (με τη μαύρη τρύπα στο κέντρο και τους δύο φύλακες στις άκρες), εάν κάνεις κάποιο καλά χρονομετρημένο uppercut (δηλαδή τη σωστή στιγμή και γρήγορα) και εμφανιστεί το μήνυμα "toasty", να πατήσεις αστραπιαία, μέσα σε ένα δευτερόλεπτο από την εμφάνιση του μηνύματος, κάτω και start ταυτόχρονα.

Προσοχή: Μη χάσετε το επόμενο Pixel, γιατί θα χάσετε τις κινήσεις όλων των άλλων αντιπάλων. Κλείνοντας, θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε το φίλο Ανδρέα Πετρόπουλο, ο οποίος μας έστειλε όλες τις κινήσεις για το Mega Drive με 3 button pad.

Αρχίζουμε, όμως, την περιπλάνησή μας από το ηλιακό σύστημα, κάπου κοντά στον Αρη, με τα νέα του Federation II.

Subject: Fedlog #2
Stardate: 19940110
Location: Solar System
Current planet: Mars

Greetings, fedders! Καλώς ήρθατε, για μία ακόμη φορά, στο μαγικό κόσμο του Federation II. Αυτόν το μήνα είχαμε πολλές και μάλιστα εντυπωσιακές εισόδους στο παιχνίδι. Χαρακτηριστικά θα αναφέρω τους Herc, Tomas και Zaf, οι οποίοι βάλθηκαν να ξεπεράσουν τους βετεράνους πλέον Mannix, Spacesailor, Mns και Adie. Από τα ανωτέρω ονόματα λείπει σκόπιμα ένα... Πρόκειται για την ειδική -με όλη τη σημασία της λέξεως- περίπτωση του fedder Paris. Αν τώρα απορείτε για το "ειδική", επιτρέψτε μου να σας εξηγήσω.

Ολα ξεκίνησαν όταν ο Paris -κατά κόσμον oro- αποφάσισε να πληκτρολογήσει "join fed" από το βασικό πυρήνα του συστήματος της CompuLink. Φυσικά, ακολούθησε ο εθισμός. Ο Paris έκανε μια μικρή αναδιάταξη των αναγκών του, τοποθετώντας στην κορυφή της πυραμίδας το Federation. Αν τώρα αναρωτιέστε για το φαγητό ή τον ύπνο... τι να σας πω, θα πρέπει να τα θεώρησε περιττές "πολυτέλειες". Ετσι, έφθασε πολύ γρήγορα στο club των ισχυρών, κατέχοντας προς το παρόν το βαθμό του Trader. Αρκετά όμως με τις νέες εισόδους.



On-Line Federation II & Air Warrior

Greetings, games' addicts! Είδατε πόσο γρήγορα περνάει ο καιρός; Να 'μαστε πάλι μαζί, με τα νέα των δύο εκπληκτικών multi-user παιχνιδιών της CompuLink.

Ας περάσουμε στην κορυφή της ιεραρχίας, όπου οι διαμάχες έχουν τον πρώτο λόγο. Τέσσερις παίκτες, οι γνωστοί Mannix, Spacesailor, Adie και Mns, προήχθησαν σε Merchants και βάλθηκαν να ιδρύσουν από μία εταιρία έκαστος. Ετσι έκαναν την εμφάνισή τους οι Space Labs SA, Kruger Brend SA, Legacy Enterprises και Money Corporation αντιστοίχως.

Τα πρώτα εργοστάσια ήταν πλέον θέμα χρόνου. Σύγχρονες μονάδες παραγωγής spices, furs, crystals, woods, gas-chips, bio-chips, droids, libraries, artifacts και λοιπών αγαθών κατασκευάστηκαν αυθημερόν. Ο ανταγωνισμός, σε όλο του το μεγαλείο, έδωσε μια νέα πνοή στο παιχνίδι.





MULTI USER *games*

Τέλος, θα αναφερθούμε στη νέα τρέλα στο Federation, η οποία ακούει στο όνομα quests. Πρόκειται για διαγωνισμούς που αποφέρουν στους νικητές αμέτρητα IGs, hints και tips για το παιχνίδι. Μέχρι στιγμής έχει ολοκληρωθεί το πρώτο, ενώ παράλληλα βρίσκεται σε πλήρη εξέλιξη και το δεύτερο. Πιο συγκεκριμένα, οι fedders Mannix, Mns και Paris βρήκαν, έκαστος, ένα εκ των τεσσάρων αντικειμένων που είχε κρύψει, σε μια τυχαία τοποθεσία του ηλιακού συστήματος, ο ποταπός Adie και φυσικά μοιράστηκαν κάποια εκατομμυριάκια IGs. Δυστυχώς, στο νέο quest, το οποίο αναφέρεται στην ειδική λειτουργία του black box (ενός αντικειμένου που συναντάται στον Titan και τον Castillo), και παρά τα διαδοχικά, βοηθητικά μηνύματα, κανείς δεν έχει προχωρήσει αρκετά. Εμένα, όμως, θα μου επιτρέψετε να σταματήσω εδώ. Η εταιρία μου με χρειάζεται. Μέχρι το επόμενο Fed log, υπομονή. Fedders, ανά τη χώρα... keep it up.





AIR WARRIOR

Ας περάσουμε τώρα στο διάσημο Air Warrior. Εκεί το τουρνουά αερομαχιών έχει φανατίσει πιλότους και μη. Οι ενδιαφερόμενοι χωρίστηκαν ήδη σε δύο ομάδες και τα spitfires απογειώνονται με εξωφρενικούς ρυθμούς.

Σύμφωνα με το τελευταίο war-report της 15/10, η χώρα A προηγείται σταθερά, ενώ πολύ πίσω έχουν μείνει οι αντίπαλοι. Οι πιλότοι που οδηγούν τον αγώνα είναι οι Mayhem και Viper από την πρώτη ομάδα, καθώς και οι Cool και Pantelis από τη δεύτερη.

Η συντριπτική υπεροχή των A-landers οφείλεται -σύμφωνα με έγκυρες πηγές- στην καλύτερη οργάνωσή τους έναντι των αντιπάλων τους. Αυτή έχει ως αποτέλεσμα να πετούν κατά σμήνη, αναζητώντας τους μοναχικούς, ως επί το πλείστον, πιλότους της B χώρας, οι οποίοι φυσικά αποτελούν πλέον εύκολη λεία.

Οι μυστικές υπηρεσίες του περιοδικού, όμως, αναφέρουν την ίδρυση μιας νέας, εμπιστευτικής διάσκεψης στην CompuLink, που έχει ως θέμα τη στρατηγική υποστήριξη των B-landers και κύριο στόχο την αύξηση του score τους.

Ασφαλώς, τίποτα δεν έχει κριθεί μέχρι στιγμής, μια και ο εν λόγω διαγωνισμός βρίσκεται ακόμα στην πρώτη φάση του. Κανείς δεν παραιτείται τόσο εύκολα από τη δόξα του νικητή και, φυσικά, από τα σημαντικά έπαθλα που έρχονται να ανανεώσουν το ενδιαφέρον των διαγωνιζομένων.

Αν, διαβάζοντας όλα αυτά, σας... "άνοιξε η όρεξη", συνιστώ ψυχραιμία.

Ας εξετάσουμε μαζί τις δοκιμασίες που περιμένουν τους "μνηστήρες" του τίτλου. Αρχικά, τα μέλη των δύο ομάδων μάχονται μεταξύ τους, ώστε να ξεχωρίσουν οι επικρατέστεροι εξ αυτών.

Στη συνέχεια, ακολουθούν head-to-head αερομαχίες με την elite των πιλότων, καθώς και με τον υπεύθυνο του Air Warrior, Goofy. Τέλος, ο ικανότερος των ικανών θα κληθεί να περάσει από τα γραφεία της CompuLink για να παραλάβει το βαρύτιμο έπαθλο.

Αρκετά όμως για αυτόν το μήνα. Τον επόμενο θα έχουμε νέα για τις "κόντρες" στο χώρο των παιχνιδιών μεταξύ Αθηναίων και Βορειοελλαδιτών, οι οποίοι έκαναν δυναμικά την είσοδό τους, μέσω του νέου server που εγκαταστάθηκε προσφάτως στη Θεσσαλονίκη. Μέχρι το Δεκέμβριο λοιπόν... play Fed, play Air, surf the net!!!

adie@athena.compulink.forthnet.gr

AIR WARRIOR DOGFIGHT TOURNAMENT

THIRD REPORT

A LAND

USER ID	TIME	MISS	KILLS	SCORE
GFAT	19:46	115	10	3731
IVAN	04:00	25	7	3313
VIPER0	18:45	92	55	45677
TAIPAN	00:00	0	0	0
SKAL	01:04	14	0	0
MAYHEM	19:20	141	73	57145
SHOGUN	09:59	43	8	2135
PTOLEMEO	00:45	2	0	4
SKIPPER	01:05	3	0	0

-= TOTAL SCORE:112004 =-

B LAND

USER ID	TIME	MISS	KILLS	SCORE
ONE	06:50	41	10	3026
COBRA	00:00	0	0	0
WIZ	03:45	25	8	11009
BROWN	18:05	97	15	6093
KOSMEGA	07:10	40	10	3168
NELSON	01:13	10	1	773
COOL	14:54	101	49	23495
HERCULES	00:15	4	0	0
PANTELIS	10:09	57	26	15219
TEACHER	03:45	24	1	338

-= TOTAL SCORE: 63121 =-

MediaPoint 3.5

Η ΑΛΛΗ ΑΠΟΨΗ ΣΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ MULTIMEDIA ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

AMIGA

ΧΩΡΙΣ JOYSTICK

● του Γ. Κακαλέτρη

Η σειρά των Scala, η οποία μονοπωλεί το χώρο των multimedia στην Amiga, βρίσκει έναν αντάξιο αντίπαλο. Το MediaPoint 3.5 προσφέρει μια εναλλακτική λύση με πολλά νέα στοιχεία.

Είναι αλήθεια ότι οι Amiga users έχουν την τύχη να μπορούν να χρησιμοποιούν το Scala, ένα από τα κορυφαία προγράμματα παρουσιάσεων και γενικότερα multimedia εφαρμογών. Ομως, όπως σε κάθε εφαρμογή, και σε αυτό μπορεί κάποιος να βρει ατέλειες. Παράδειγμα αποτελεί η έλλειψη text boxes, τα οποία είναι βασικό δομικό στοιχείο άλλων προγραμμάτων όπως το AmigaVision, αλλά και σχεδόν του 100% των αντίστοιχων προγραμμάτων για Windows και Mac, καθώς και η πολύ σημαντική αδυναμία των τελευταίων εκδόσεων να παίξουν samples απευθείας από το σκληρό δίσκο.



Το MediaPoint, σαν εναλλακτική λύση, ακολουθεί σε γενικές γραμμές τη λογική του Scala, χωρίς να παραλείπει σχεδόν κανένα από τα στοιχεία του τελευταίου, ενώ το συμπληρώνει με νέες δυνατότητες που θα φανούν ιδιαίτερα αξιόλογες σε όποιον ξεπεράσει το θέμα των απλών παρουσιάσεων και προχωρήσει σε interactive multimedia εφαρμογές.

ΟΙ ΔΥΟ ΟΨΕΙΣ

Οπως το Scala, το MediaPoint χωρίζεται σε δύο μεγάλα τμήματα: τον script editor και τον page editor.

Ο πρώτος είναι αυτός στον οποίο σχεδιάζεται η λογική ροή της εφαρμογής, δημιουργούνται σελίδες, φορτώνονται εικόνες, animations, ήχοι και καθορίζονται οι χρόνοι.

Ο δεύτερος είναι ο χώρος στον οποίο δημιουργούνται τα αντικείμενα μιας σελίδας, εισάγεται το κείμενο κ.λπ. Ας αρχίσουμε από αυτόν.

PAGE EDITOR

Η σελίδα είναι ίσως το πιο βασικό στοιχείο μιας παρουσίασης. Στην απλούστερή της μορφή, μπορεί να είναι μια κενή οθόνη ή μια απλή εικόνα, η οποία θα εμφανιστεί και θα εξαφανιστεί με κάποια εφέ. Στις περισσότερες, όμως, εφαρμογές θα συνδυαστεί με κάποιο κείμενο ή και με άλλα γραφικά (brushes) ή ακόμα και με κουμπιά (buttons) και θα εμπλουτιστεί με κίνηση.

Το πρώτο στοιχείο που θα πρέπει να καθορίσει κάποιος σε μια σελίδα είναι η ανάλυση στην οποία θα εμφανιστεί. Το

MediaPoint μπορεί να χρησιμοποιήσει όλες τις δυνατές, συμπεριλαμβανομένων των modes EHB, HAM6 και HAM8. Αν αυτό δεν έχει γίνει από την αρχή, μπορεί να εισαχθεί (IMPORT) background εικόνα, η οποία μπορεί μάλιστα να σμικρυνθεί αυτόματα ή να μεγεθυνθεί, ώστε να καλύψει όλη την οθόνη (resize), καθώς και να ξανασχεδιαστεί ώστε να μπορέσει να απεικονιστεί με την τρέχουσα παλέτα (resample), αν δε χρησιμοποιηθεί η δική της.

Το δεύτερο δομικό στοιχείο είναι το πλαίσιο ή παράθυρο (window). Αυτό σχεδιάζεται με πολύ απλό τρόπο πάνω στην οθόνη, με τη χρήση του ποντικιού, και από το σημείο αυτό και μετά μπορεί να χρησιμοποιηθεί για διάφορους σκοπούς:

1. Σαν πλαίσιο κειμένου. Με το διπλό πάτημα του ποντικιού σε ένα παράθυρο εισάγεται κείμενο, φυσικά επιλεγόμενης γραμματοσειράς και χαρακτηριστικών. Με την εντολή crowl μπορεί να ολισθαίνει αυτό μέσα σε παράθυρο. Μπορεί και να εισαχθεί κείμενο από οποιοδήποτε text αρχείο.

2. Σαν πλαίσιο όπου θα εισαχθεί γραφικό, κάποιο datatype ή κάποια από τις οθόνες που τη συγκεκριμένη στιγμή είναι ανοικτές στην Amiga (παρουσιάζονται με εικονίδια).

3. Σαν button, σημείο δηλαδή πάνω στην οθόνη, το οποίο μπορεί να πατηθεί με το ποντίκι και να οδηγήσει σε κάποιο άλλο σημείο της παρουσίασης (interactive multimedia).

Τα παραπάνω μπορούν να συνδυαστούν μεταξύ τους με οποιονδήποτε τρόπο, π.χ. γραφικό πίσω από κείμενο το οποίο αποτελεί button κ.λπ. Τα buttons μπορούν να έχουν κάποιο τρόπο υπερφώτισης (highlighting), να κάνουν κάποιο ήχο όταν πιέζονται, ή να εξομοιώνονται από πλήκτρα.

Οι λειτουργίες copy, paste, cut και undo αποδεικνύονται πολύ χρήσιμες, ιδιαίτερα σε μεγάλες εφαρμογές, όπου απαιτείται το στοιχείο της επανάληψης κοινών χαρακτηριστικών.

Ικανοποιητικός είναι και ο χειρισμός της παλέτας, η οποία μπορεί να απεικονίζει και τα 256 χρώματα ταυτόχρονα, σε αντίθεση με το Scala που τα εμφανίζει σε ομάδες.

Φυσικά, δεν λείπουν τα εφέ, όχι μόνο αυτά που καθορίζουν την είσοδο και έξοδο της όλης σελίδας, τα οποία εξάλλου δεν είναι στοιχείο του page editor, αλλά και αυτά που μπορούν να χρησιμοποιηθούν από κάθε πλαίσιο-παράθυρο.

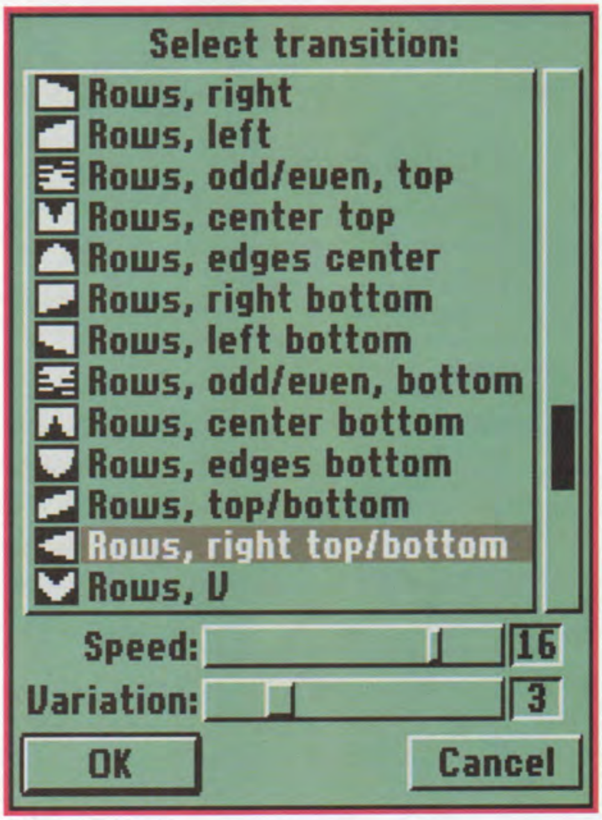
Γενικά, τα εφέ χωρίζονται σε δύο κατηγορίες: wipes και moves.

Πέρα από το μεγάλο αριθμό των εφέ, υπάρχει και ένας αριθμός παραλλαγών αυτών, ο οποίος αναφέρεται, κυρίως, σε μεγαλύτερα σχεδιαζόμενα τμήματα. Φυσικά, στην κρίση του χρήστη αφήνεται και η ταχύτητα και η καθυστέρηση του εφέ.

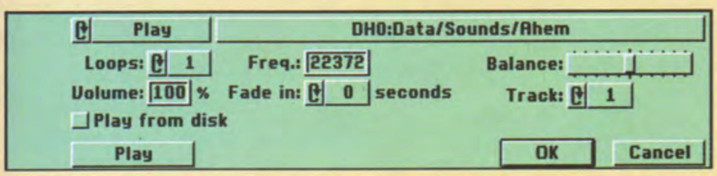
Μόλις τελειώσει κάποιος την προετοιμασία μιας σελίδας, την αποθηκεύει στο δίσκο και όχι στη μνήμη, όπως γίνεται -αυτόματα- στο Scala.

SCRIPT EDITOR

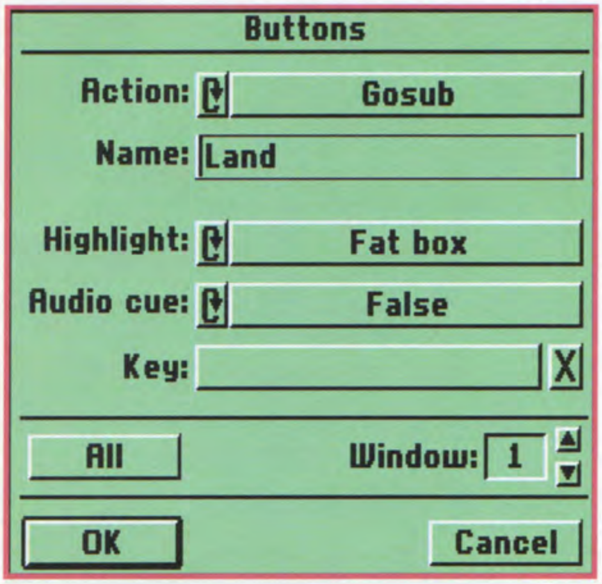
Από αυτό το σημείο γίνεται η κατάστρωση της όλης εφαρμογής/παρουσίασης, με την επιλογή και εισαγωγή εικόνων, ήχων, animations, σημείων διακλάδωσης, ετικετών κ.λπ. Θα πρέπει κάποιος να έχει γενικές γνώσεις προγραμματισμού για να καταφέρει να εκμεταλλευτεί στο έπακρο τις δυνατότητες του MediaPoint, αλλά κάτι τέτοιο ισχύει και για το Scala. Εδώ, όμως, έχουμε να κάνουμε με λίγο καλύτερο user interface, αφού χρησιμοποιούνται εικονίδια... σχεδόν αντιπροσωπευτικά κάθε σελίδας. Για να δημιουργηθεί ένα νέο αντικείμενο πρέπει να συρθεί το κατάλληλο εικονίδιο από το δεξί μέρος της οθόνης στο αριστερό, όπου βρίσκεται η λίστα των αντικειμένων της παρουσίασης. Στη συνέχεια, από το πρόγραμμα θα ζητηθούν διάφορα στοιχεία, ανάλογα με το αντικείμενο. Ετσι, για παράδειγμα, ό-



Αρκετά transition effects που εμπλουτίζονται με μικρές παραλλαγές.



Πολύ χρήσιμη αποδεικνύεται η δυνατότητα να παίζονται samples απευθείας από το δίσκο, κερδίζοντας έτσι σε μνήμη αλλά και loading time.



Κάθε πλαίσιο/παράθυρο μπορεί να έχει ιδιότητες κουμπιού, συνοδευόμενο από υπερφώτιση και ηχητικό σήμα.

ταν πρόκειται για animations, εικόνες και σελίδες θα πρέπει να δοθεί ένα όνομα αρχείου και, στη συνέχεια, να καθοριστεί ο τρόπος παρουσίασής του και ο χρόνος παραμονής του στην οθόνη. Και εδώ μπορεί κάποιος να βρει τις εντολές CUT, PASTE, CLEAR, COPY, οι οποίες είναι πιο εύχρηστες από τις αντίστοιχες του Scala. Η ρίζα μιας εφαρμογής (root) είναι το σημείο όπου καθορίζονται τα βασικά στοιχεία της: οι μεταβλητές που θα χρησιμοποιηθούν με τις αρχικές τιμές τους, η μέθοδος χρονομέτρησης των διαφόρων γεγονότων και ο καθορισμός καθολικών πλήκτρων, τα οποία αναλαμβάνουν να μας μεταφέρουν αυτόματα σε κάποιο σημείο της εφαρμογής.

Το κύριο μέρος της εφαρμογής είναι, ουσιαστικά, ένα πρόγραμμα, του οποίου εντολές είναι οι "σελίδες". Σε αυτό, "σελίδα" σημαίνει κάτι παραπάνω από μια εικόνα ή κάτι που δημιουργήθηκε στον page editor και περιλαμβάνει ήχους, σχόλια και πολλά άλλα. Αναλυτικά, αυτές είναι:

1. Σελίδες του page editor. Είδαμε παραπάνω τι μπορεί να περιέχει μια τέτοια σελίδα.

2. Animations. Κλασικά animations του format anim5 ή anim7 μπορούν να χρησιμοποιηθούν, για μεγαλύτερη ταχύτητα. Μάλιστα, μαζί με το πρόγραμμα δίνεται και μετατροπέας σε anim7 format. Δεν μπορεί να χειριστεί σωστά το νέο format anim8. Οπως συνηθίζεται, μπορεί κάποιος να ρυθμίσει την ταχύτητα που θα παιχτεί ένα animation, πόσες φορές θα επαναληφθεί, καθώς και αν θα μεταφερθεί όλο στη μνήμη ή θα παιχτεί από το δίσκο, αν η διαθέσιμη μνήμη δεν επιτρέπει το πρώτο. Γενικά, το MediaPoint τα καταφέρνει πολύ καλά στον τομέα αυτό.

3. Εικόνες. Αρχεία IFF-ILBM αναγνωρίζονται. Μπορεί να ενεργοποιηθεί color cycling, αν η εικόνα περιέχει τις σχετικές πληροφορίες.

4. Μουσικά αρχεία. IFF μουσικά αρχεία αναγνωρίζονται από το MediaPoint, κάτι που δε γίνεται από τις προηγούμενες εκδόσεις του Scala.

5. AREXX εντολές. Είτε scripts είτε απλές εντολές AREXX μπορούν να χρησιμοποιηθούν από πολύ "προχωρημένους" χρήστες, ώστε μέσω μιας interactive παρουσίασης να ελέγξουν άλλες εφαρμογές που υποστηρίζουν τη γλώσσα αυτή.

6. AmigaDOS εντολές. Είτε scripts είτε εντολές του AmigaDOS και, γενικά, προγράμματα που υποστηρίζουν την κλήση μέσω γραμμής εντολών μπορούν να εκτελεστούν μέσα από την παρουσίαση.

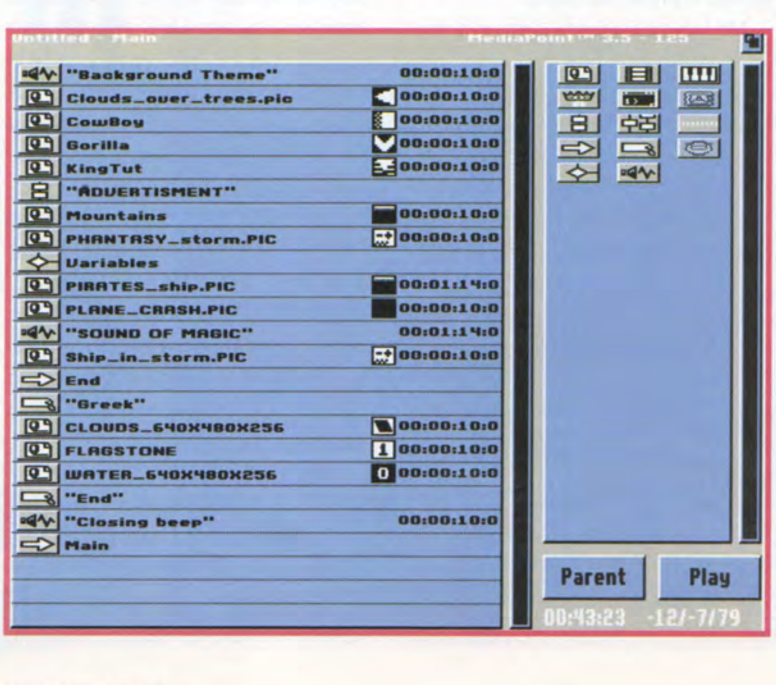
Ετσι, μπορούν να συμπληρωθούν κάποιες απαιτήσεις χρηστών που δεν καλύπτονται από το βασικό πρόγραμμα, όπως εκτέλεση animations που δεν υποστηρίζονται, χρήση άλλων file formats με τη βοήθεια εξωτερικών viewers κ.λπ.

7. Samples. Για την ακρίβεια, πλήθος εντολών που αφορούν στο παίξιμο samples: fade in, fade out, συχνότητα, balance, ένταση κ.λπ. Μπορεί να παίζει samples απευθείας από το δίσκο, κάτι το οποίο σημαίνει ότι η μνήμη δεν περιορίζει το μέγεθος των ηχητικών που θα συμπεριληφθούν σε μια παρουσίαση.

Βέβαια, πρέπει να ληφθεί υπόψη και η ταχύτητα του συστήματος που χρησιμοποιείται, αφού μια Amiga 500 δε θα μπορούσε να τα καταφέρει καλά σε μεγάλα sampling rate, ιδίως αν ο ήχος είναι στερεοφωνικός.

8. Εντολές ροής και σχόλια. Εδώ περιλαμβάνονται τα εξής:

α) Ετικέτα. Δίνεται ένα μοναδικό όνομα σε κάποιο σημείο της



Η οθόνη του σεναρίου (script) είναι ο χώρος όπου οθόνες, ήχοι, animations θα δεθούν, ώστε να δώσουν την τελική παρουσίαση.

Χωρίς Joystick

παρουσίασης, ώστε να χρησιμοποιηθεί από διάφορες εντολές αλλαγής της ροής της.

β) Διακλάδωση. Ανάλογα με την τιμή κάποιας μεταβλητής, η ροή της παρουσίασης μπορεί να μεταφερθεί σε κάποιο άλλο σημείο. Φυσικά, η μεταβλητή θα πρέπει να έχει δηλωθεί στο τμήμα ρίζας της εφαρμογής.

Η διακλάδωση γίνεται προς κάποια ετικέτα, η οποία θα πρέπει, επίσης, να έχει οριστεί προηγουμένως.

γ) Αλλαγή ροής (GO TO). Η ροή της εφαρμογής μεταφέρεται στη συγκεκριμένη ετικέτα.

δ) Σειριακή διακλάδωση. Ουσιαστικά, πρόκειται για υπορουτίνα, όπως θα έλεγε ένας προγραμματιστής. Γενικεύοντας, το κύριο μέρος της παρουσίασης είναι μια σειριακή διακλάδωση του τμήματος ρίζας.

ε) Παράλληλη διακλάδωση. Η ροή της εφαρμογής διασπάται σε δύο παράλληλες διαδρομές. Η μία είναι κύρια και η άλλη δευτερεύουσα, η οποία μόλις τελειώσει διακόπτεται.

στ) Σχόλια. Οπως συνηθίζεται στον προγραμματισμό, εδώ υπάρχουν τα γνωστά REM (REMARKS), για τη διευκόλυνση του προγραμματιστή και πιο εύκολο debugging.

Κάθε στοιχείο απεικόνισης (δηλαδή εικόνα, σελίδα του page editor, animation) μπορεί να "μπει" και να "βγει" με κάποιο εφέ, όπως συνηθίζεται σε όλα τα προγράμματα παρουσιάσεων. Υπάρχουν πάρα πολλά, σε πολλές παραλλαγές, όμως δεν φτάνουν την πρωτοτυπία και την ταχύτητα του Scala, το οποίο παραμένει μοναδικό στον τομέα αυτό.

ΓΕΝΙΚΑ

Το MediaPoint μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε τρία διαφορετικά επίπεδα: TEST DRIVE, PRESENTATION και MULTIMEDIA, κατά σειρά αύξουσας πολυπλοκότητας. Τα ανώτερα επίπεδα είναι υπερσύνολα των κατωτέρων τους.

Οπως το Scala, το MediaPoint προσφέρει έναν μεγάλο βαθμό καθορισμού της λειτουργίας του. Μπορεί, λοιπόν, κάποιος να καθορίσει το mode οθόνης που θα χρησιμοποιείται σε μενού, αυτό των παρουσιάσεων, σετ χρωμάτων, εξ ορισμού directories κ.λπ.

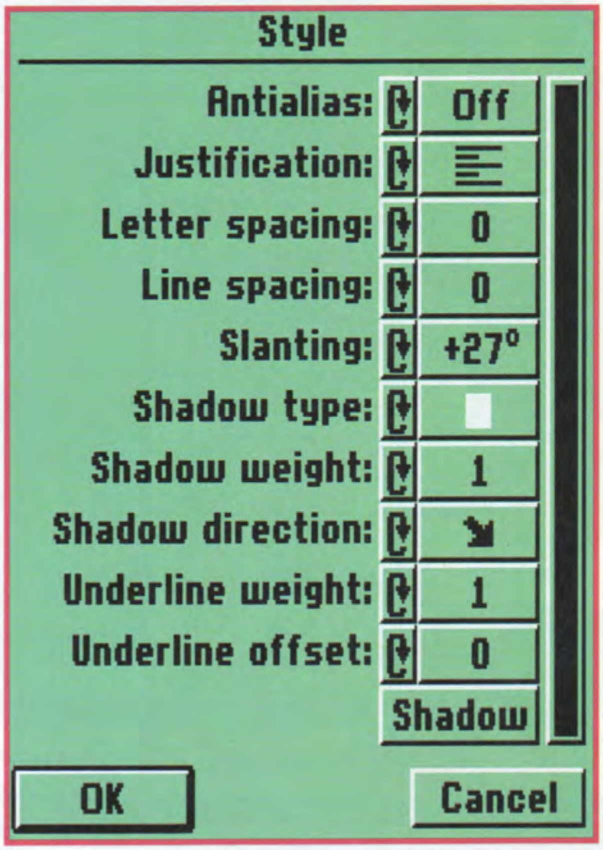
Μαζί με το πρόγραμμα δίνεται και player, εντολή, δηλαδή, που μπορεί να παρουσιάσει μια δημιουργία του MediaPoint, χωρίς να τρέχει το ίδιο το πρόγραμμα. Με αυτόν τον τρόπο, μπορεί κάποιος να διανέμει ελεύθερα την παραγωγή του, χωρίς να απαιτούνται ειδικές συμφωνίες με τη MediaPoint.

Επίσης, με αυτόν τον τρόπο μπορεί κάποιος να "δει" μια παρουσίαση με σημαντικά μικρότερες απαιτήσεις μνήμης.

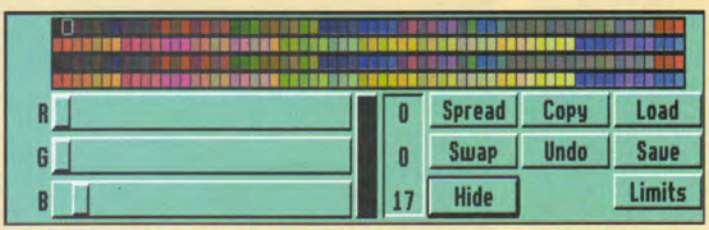
Φυσικά, και εδώ υποστηρίζονται εξωτερικές μονάδες, οι οποίες μπορούν να εμπλουτίσουν αφάνταστα μια παρουσίαση, όμως απαιτείται η ύπαρξη κατάλληλου driver για καθεμία.

Κάνοντας μια γενική σύγκριση των δύο προγραμμάτων, βλέπουμε ότι το MediaPoint καλύπτει αρκετά από τα χαρακτηριστικά του Scala, με μεγάλη επιτυχία, και προσθέτει ορισμένα επιπλέον. Δε θα μπορέσει, όμως, να αντικαταστήσει το τελευταίο στις υπηρεσίες που προσφέρει στο χώρο του video, αφού δεν στρέφεται τόσο προς αυτή την πλευρά των παρουσιάσεων. Το βάρος έχει πέσει στην ευκολότερη δημιουργία interactive multimedia εφαρμογών, αν και εκεί θα βρει πολύ σκληρό αντίπαλο το ScalaMM 3.00.

Ο καιρός των CDs έρχεται για την Amiga και τα δύο παραπάνω εργαλεία αποτελούν πολύ καλές προτάσεις για όσους θέλουν να δημιουργήσουν τίτλους που θα εκμεταλλεύονται τις τεράστιες χωρητικότητες των compact disks, αλλά και τις ενσωματωμένες multimedia δυνατότητες του hardware της Amiga...



Τα εργαλεία για το κείμενο περιορίζονται στα βασικά, σε αντίθεση με το Scola, στο οποίο μπορεί κανείς να ρυθμίσει σχεδόν κάθε δυνατή παράμετρο.



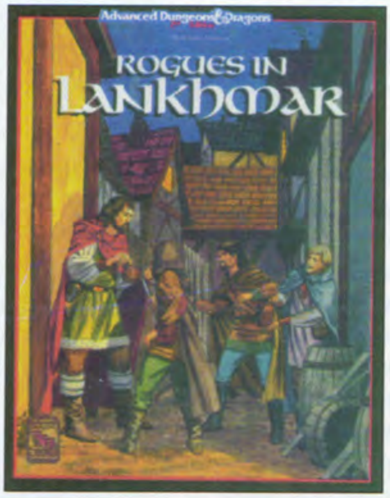
Ο χειρισμός της παλέτας παρέχει μόνο τα βασικά εργαλεία (SPREAD, COPY κ.λ.π.). Πολύ βολική η απεικόνιση των 256 χρωμάτων ταυτόχρονα την οποία δεν βρίσκουμε στο Scala.

NEWS ROLE PLAYING GAMES

Rogues in Lankhmar

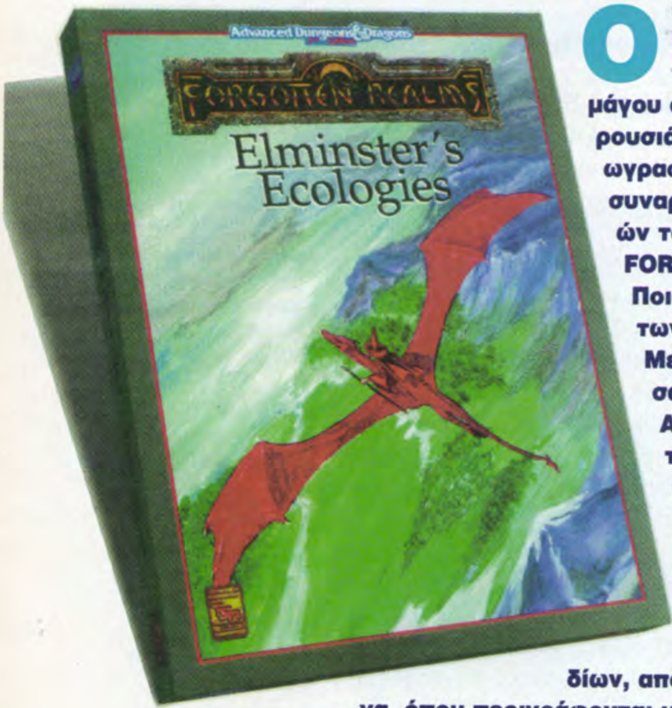
Βρείτε άφθονη περιπέτεια στον τομέα της "Συντεχνίας των Κλεφτών", της πιο φημισμένης πόλης μέσα στη λογοτεχνία, που θα μπορούσε να ονομαστεί "ξίφους και μαγείας". Η πόλη αυτή δεν είναι άλλη από το LANKHMAR, δημιούργημα του Fritz Leiber.

Το Rogues in Lankhmar είναι το βιβλίο το οποίο θα σας προσφέρει μία μοναδική εικόνα ενός συγκεκριμένου μέρους του Lankhmar, με έμφαση στην περιοχή γύρω από τη "Συντεχνία των Κλεφτών". Περιλαμβάνει ένα χάρτη μεγέθους πόστερ, όπου απεικονίζεται αυτό το συγκεκριμένο τμήμα της πόλης, καθώς και εναύσματα για περιπέτειες που έχουν ως πηγές τις δημοφιλείς ιστορίες του Fritz Leiber.



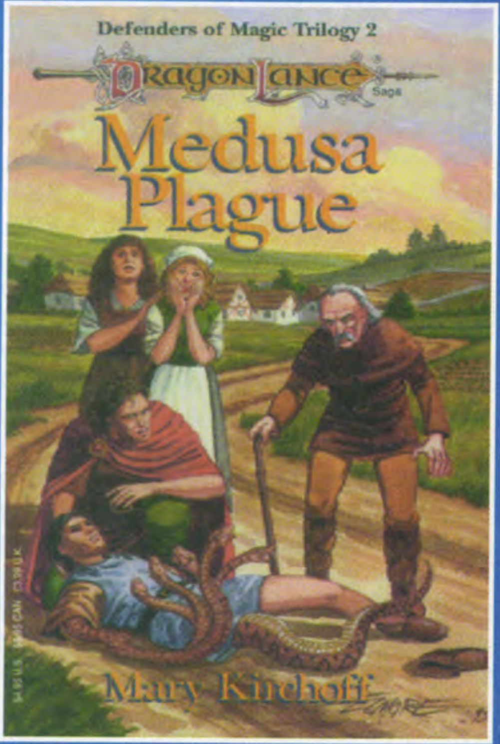
Accessory για τον κόσμο του Lankhmar και για όλα τα επίπεδα παικτών (Οκτώβριος '94/Τιμή 2.700 δρχ.).

Elminster's Ecologies



Ο πάντα δημοφιλής Elminster, η μεγαλύτερη προσωπικότητα μάγου στα βασίλεια, παρουσιάζει ένα μοναδικό γεωγραφικό οδηγό των εννέα συναρπαστικών περιφερειών του κόσμου των FORGOTTEN REALMS. Ποιος είναι ο αρχηγός των orcs της Sembia; Με τι μοιάζουν οι σαυράνθρωποι της Ακτής του Δράκου; Τέτοιες ερωτήσεις και πολλές άλλες θα απαντηθούν από τον Elminster και τους μαθητές του σε αυτό το σύνολο των εννέα φυλλαδίων, από 32 σελίδες το καθένα, όπου περιγράφονται με θαυμαστή λεπτομέρεια το οικολογικό σύστημα και οι κοινωνίες των εννέα περιοχών. Accessory για τον κόσμο των Forgotten Realms και όλα τα επίπεδα παικτών (Οκτώβριος '94/Τιμή 7.200 δρχ.).

The Medusa Plague



Ο δεύτερος τόμος της τριλογίας "Defenders of Magic" προχωρά βαθύτερα μέσα στα μυστήρια της αρχαιότερης, πιο τρομακτικής και ταυτόχρονα πιο σεβαστής δύναμης του Krynn - τις Τάξεις της Υψηλής Μαγείας. Το όνομα Guerrand Di Thon είναι καταραμένο στο χωριό του Thonville, αφότου εξαφανίσθηκε εδώ και δέκα χρόνια. Οταν μια μυστηριώδης πανούκλα κτυπά το χωριό, τα δάχτυλα δείχνουν τον Guerrand σαν αίτιο της συμφοράς. Ο ανιψιός του Guerrand, ο Bram, ξεκινά να βρει το χαμένο του θείο και να ξεκαθαρίσει την αιτία της πανούκλας. Ανακαλύπτει ότι η μαγική αρρώστια είναι τέχνασμα για να φανερωθεί ο Guerrand, ο Μέγας Υπερασπιστής του Bastion, το τελευταίο προπύργιο πριν από το Χαμένο Κάστρο. Τώρα ο Bram αθελά του έχει δώσει στο μεγάλο εχθρό του Guerrand το κλειδί για να καταστρέψει τις Τάξεις της Υψηλής Μαγείας.

Τριλογία Defenders of Magic, Δεύτερο Βιβλίο (Οκτώβριος '94/Τιμή 2.250 δρχ.).

ROLE PLAYING GAMES

The Well of Worlds



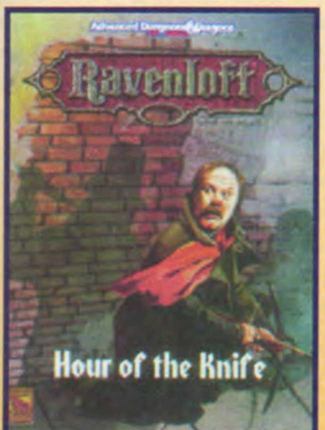
Το Well of Worlds είναι ιδανικό σημείο εκκίνησης για τον κόσμο του PLANESCAPE. Αυτό το βιβλίο των 128 σελίδων θα σας δώσει γρήγορα και για άμεση χρήση πληροφορίες ενός αριθμού πλανητών. Σε συνδυασμό με τις περιγραφές θα βρείτε περιπέτειες σχεδιασμένες για παίκτες διάφορων επιπέδων. Οι παίκτες μπορούν να περιπλανώνται στους πλανήτες, έχοντας έτσι ένα ξεχωριστό σκηνικό για περιπέτειες. Accessory για τον κόσμο του PLANESCAPE για όλα τα επίπεδα παικτών (Οκτώβριος '94/Τιμή 4.500 δρχ.).

Wizard's Challenge II



Ο χαρακτήρας του μάγου τίθεται σε δοκιμασία σε αυτή την περιπέτεια για έναν εναντίον ενός, δηλαδή για έναν παίκτη και του D.M. Ενα τέρας τρομοκρατεί τους χωρικούς των συνόρων. Οι στρατιές του βαρόνου αναφέρουν ότι το πλάσμα έχει μαγικές ικανότητες και είναι άτρωτο στα όπλα τους. Ετσι, ο βαρόνος αναγκάζεται να στείλει τον έμπιστό του βεζίρη και σύμβουλο να ασχοληθεί με το πρόβλημα. Αλλά τι ακριβώς είναι αυτό το κτήνος και πώς θα μπορέσει ένας μάγος μόνος του να νικήσει κάτι που ολόκληρη στρατιά δεν μπόρεσε; Περιπέτεια της TSR για όλα τα επίπεδα παικτών (Οκτώβριος '94/Τιμή 2.025 δρχ.).

Hour of the Knife



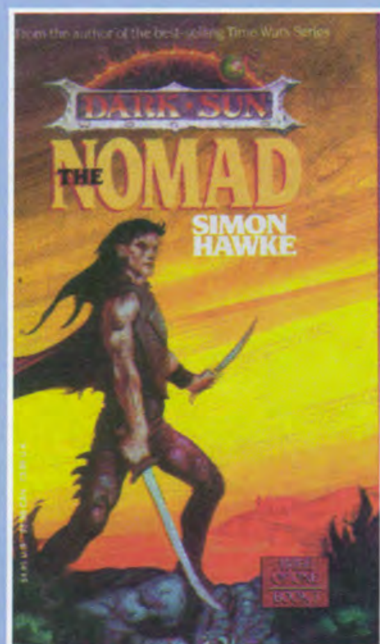
Ο Τζακ ο Αντεροβγάλτης ξαναγυρνά, αλλά αυτή τη φορά στον κόσμο του RAVENLOFT. Ο φονιάς έχει την ικανότητα να αλλάζει την εμφάνισή του κατά βούληση. Μπορεί να μιμηθεί οποιονδήποτε - ακόμα και το χαρακτήρα παίκτη. Ο σχεδιασμός της περιπέτειας επιτρέπει στο τέρας να σκοτώνει τους χαρακτήρες χωρίς όμως να καταστρέφει το μελλοντικό παιχνίδι - μια τεχνική που εγγυημένα θα σπείρει τον τρόμο στους παίκτες. Περιπέτεια για τον κόσμο του Ravenloft, για επίπεδα παικτών 5-8 (Οκτώβριος '94/Τιμή 2.700 δρχ.).

The Nomad

Είναι το επιστέγασμα της τριλογίας "The Tribe of One", με επίκεντρο έναν ήρωα που προκαλεί δέος, προικισμένο με ασυνήθιστες δυνάμεις. Ο Sorak βρίσκει τον Sage και ανακαλύπτει τα μυστικά του παρελθόντος του, μυστικά τόσο τρομερά που είχαν κομματιάσει τον Sorak σαν παιδί σε αμέτρητες ξεχωριστές οντότητες.

Τώρα ο Sorak αγκαλιάζει όλα τα μέλη της "φυλής του ενός", καθένα από αυτά με τις αναμνήσεις του, τις ελπίδες, τους φόβους και τις δυνάμεις του. Αφού τελείωσε την παρούσα δοκιμασία του, ο Sorak και η φυλή του ξεκινούν έναν προσωπικό πόλεμο εναντίον των κακών του Athas.

Τριλογία Tribe of One, Τρίτο



Βιβλίο (Οκτώβριος '94/Τιμή 2.250 δρχ.)

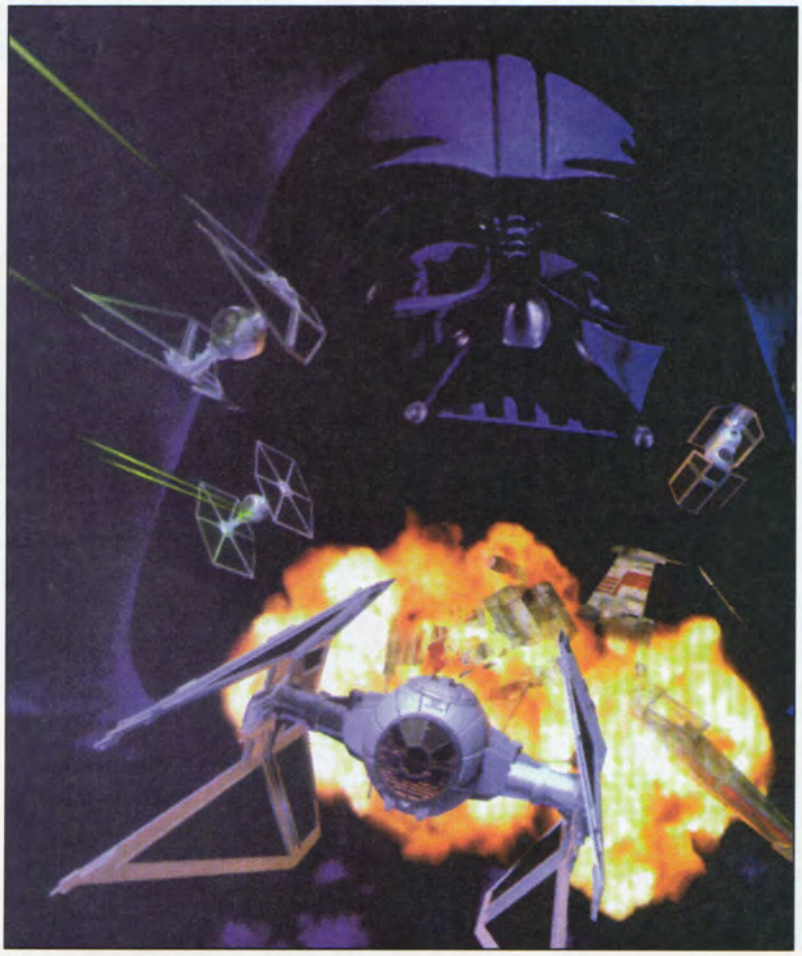
ΘΕΜΑ

Ανοίγουμε το βιβλίο του Star Wars: The Roleplaying Game και ξαφνικά βρισκόμαστε σε έναν πολύ μακρινό γαλαξία, όπου διεξάγεται μία τιτάνια μάχη του Καλού εναντίον του Κακού. Αυτή η καταπληκτική συνεργασία της LucasFilm με τη West End Games σας δίνει τη δυνατότητα να ζήσετε τις πιο συναρπαστικές διαστημικές περιπέτειες. Χρειάζεστε μόνο μολύβι, χαρτί, μερικά εξάπλευρα ζάρια και πολλή φαντασία. Το βασικό βιβλίο του παιχνιδιού είναι σκληρόδετο και ομορφαίνει από τις πολλές έγχρωμες εικόνες, τα ασπρόμαυρα σκίτσα και τις διαφημίσεις αυτού του φανταστικού γαλαξία. Οι κανόνες παρουσιάζονται με σωστό και μεθοδικό τρόπο, ενώ αποσαφηνίζονται με πολλά παραδείγματα. Οι περιπέτειες που θα ζήσουν οι παίκτες μπορούν να τοποθετηθούν χρονικά πριν από τη μάχη του Endor και το θάνατο του αυτοκράτορα Palpatine ή στην περίοδο εδραίωσης του νέου δημοκρατικού καθεστώτος (New Republic).

Από μία ποικιλία προτύπων που προσφέρεται στον παίκτη προκειμένου να επιλέξει, αυτός επιλέγει έναν πρότυπο (template) χαρακτήρα που αποτελεί το βασι-

STAR WARS

Ζώντας τις περιπέτειες των άστρων



• του Θ. Καλφόπουλου

κό κορμό πληροφοριών για την προσωπικότητα που θα ενσαρκώσει στο παιχνίδι. Ετσι, μπορεί να γίνει νεαρός Jedi, Wookiee πιλότος, λαθρέμπορος, πολεμιστής Ewok ή Ανδροειδές Εθιμοτυπίας (Protocol Droid).

Τα έξι βασικά χαρακτηριστικά των χαρακτήρων ονομάζονται γνωρίσματα (attributes). Η επιδεξιότητα (dexterity) αποτελεί μέτρο της ευκινησίας και του συντονισμού των κινήσεων του χαρακτήρα, η γνώση (knowledge) μέτρο της πολυμάθειάς του και η μηχανική (mechanical) μέτρο της άνεσης του χαρακτήρα στη χρήση συσκευών και οχημάτων. Η αντίληψη (perception) εκφράζει την παρατηρητικότητά του και την επιρροή που ασκεί στους άλλους, ενώ η δύναμη (strength) αποτελεί μέτρο τόσο της φυσικής δύναμης όσο και της ανθεκτικότητας του χαρακτήρα και, τέλος, η τεχνική (technical) μέτρο των τεχνικών γνώσεων και των δυνατοτήτων του χαρακτήρα.

Το μέγεθος καθενός από αυτά τα γνωρίσματα εκφράζεται με έναν αριθμό ζαριών. Σε κάθε γνώρισμα υπάγονται ορισμένες ικανότητες (skills) που αφορούν σε συγκεκριμένους τομείς εκπαίδευσης, ταλέντων και τεχνογνωσίας. Για παράδειγμα, στο γνώρισμα της επιδεξιότητας υπάγεται η χρήση blaster, η μάχη σώμα με σώμα, η χρήση πυροβόλων όπλων ή εκτοξευτών κ.ά. Στη γνώση υπάγονται οι ξένες γλώσσες και η ικανότητα επιβίωσης σε άγνωστο, εχθρικό περιβάλλον, ενώ

στη μηχανική υπάγονται η αστροπλοήγηση (astrogation), η χρήση οργάνων ανίχνευσης και το πιλοτάρισμα ενός starfighter. Καθεμία από τις ικανότητες του χαρακτήρα εκφράζεται με έναν αριθμό ζαριών. Κάθε φορά που ο χαρακτήρας επιχειρεί κάποια ενέργεια σημαντική για την περιπέτεια, αλλά αντιμετωπίζει πιθανότητες αποτυχίας, δοκιμάζεται το σχετικό γνώρισμα ή ικανότητα. Ο Gamemaster -αφηγητής, διαιτητής και σκηνοθέτης του παιχνιδιού- καθορίζει το επίπεδο δυσκολίας (difficulty) της ενέργειας. Υπάρχουν έξι επίπεδα δυσκολίας, από πολύ εύκολο (very easy) μέχρι ηρωικό (heroic). Ανάλογα με το επίπεδο δυσκολίας, ο Gamemaster ορίζει έναν αριθμό τον οποίο πρέπει να πετύχει ή να ξεπεράσει ο παίκτης, ρίχνοντας το σχετικό αριθμό ζαριών για το γνώρισμα ή την ικανότητα που δοκιμάζεται. Ανάλογα με την περίσταση, αυτές οι ζαριές μπορούν να τροποποιηθούν από αρκετούς συντελεστές και προσαυξήσεις. Οταν δύο αντίπαλοι χρησιμοποιούν γνωρίσματα ή ικανότητες ο ένας εναντίον του άλλου, ρίχνουν το σχετικό αριθμό ζαριών και υπερισχύει το μεγαλύτερο αποτέλεσμα.

Οταν ρίχνονται ζάρια για ένα γνώρισμα ή μία ικανότητα, ένα από τα ζάρια έχει διαφορετικό χρώμα και ονομάζεται wild, γιατί εκφράζει τις ιδιοτροπίες της τύχης. Αν έρθει 6 σε αυτό το ζάρι, ο παίκτης το ξαναρίχνει και αυτό επαναλαμβάνεται κάθε φορά που φέρνει 6. Αυτό αντιπροσωπεύει μια εξαιρετικά καλή επίδοση του χαρακτήρα. Αντίθετα, αν έρθει 1 σε αυτό το ζάρι, ο χαρακτήρας υφίσταται κάποια ποινή (penalty) ή επιπλοκή (complication) κατά την κρίση του Gamemaster. Αυτό αντιπροσωπεύει μια ιδιαίτερα κακή επίδοση του χαρακτήρα που μπορεί να έχει από κωμικές έως πολύ δυσάρεστες συνέπειες... Στο γαλαξία του Star Wars δεν υπάρχουν μάγοι, θεοί ή δαίμονες. Η δύναμη (force) είναι η μυστηριώδης ζωική ενέργεια που διαποτίζει τα πάντα. Κάποιοι χαρακτήρες είναι force-sensitive, δηλαδή αισθάνονται τη δύναμη μέσα και γύρω τους. Αλλοι χαρακτήρες ούτε πιστεύουν στην ύπαρξή της ούτε την αισθάνονται. Παρ' όλα αυτά, όλοι οι χαρακτήρες έχουν πόντους δύναμης (force points). Σε μια κρίσιμη στιγμή, η δαπάνη ενός πόντου δύναμης επιτρέπει στο χαρακτήρα να διπλασιάσει τα ζάρια ενός γνωρίσματος ή μιας ικανότητας. Φυσικά, η δύναμη έχει και τη σκοτεινή πλευρά της (dark side) και οι χαρακτήρες που κάνουν το κακό συγκεντρώνουν πόντους σκοτεινής πλευράς. Αν ο χαρακτήρας δαπανήσει πόντο δύναμης για κάποια κακή πράξη, όχι μόνο δεν θα ανακτήσει αυτόν τον πόντο, αλλά θα πάρει και έναν πόντο σκοτεινής πλευράς. Σε περίπτωση που δαπανήσει πόντο δύναμης για να σώσει τον εαυτό του ή για κάποια άλλη, καθόλου ηρωική πράξη, δεν θα ανακτήσει αυτόν τον πόντο. Αν ο χαρακτήρας δαπανήσει πόντο δύναμης ριψοκινδυνεύοντας για το κοινό καλό, στο τέλος της περιπέτειας θα ανακτήσει αυτόν τον πόντο. Εκτός αυτού, αν οι πράξεις



του είναι ηρωικές, στην πιο δραματική φάση μιας περιπέτειας, ο χαρακτήρας κερδίζει και έναν πρόσθετο πόντο δύναμης. Ενας χαρακτήρας μπορεί να αφήσει το φόβο και το μίσος να κυριέψουν την ψυχή του και να κερδίσει πόντους δύναμης καλώντας τη σκοτεινή πλευρά. Ομως, αυτός ο δρόμος είναι ολισθηρός και τελικά οδηγεί στην οριστική απώλεια του χαρακτήρα. Είναι φανερό ότι το παιχνίδι ενθαρρύνει τα πιο ευγενικά αισθήματα και τις πιο ηρωικές πράξεις, που σίγουρα χαρακτηρίζουν και τις ταινίες του Star Wars.

Το πέρασμα του χρόνου στο παιχνίδι μετριέται με δύο διαφορετικούς τρόπους, ανάλογα με τις απαιτήσεις της συγκεκριμένης φάσης της περιπέτειας. Ο χρόνος κυλάει αργά σε μια περιήγηση, σε ένα διαστημοδρόμιο, σε μια συνομιλία σε ένα μπαρ, σε ένα άλμα ρουτίνας μέσα στο υπερδιάστημα (hyperspace). Τότε, ο χρόνος μετριέται με επεισόδια (scenes). Σε μια μάχη, μια καταδίωξη ή κάποια άλλη αλληλουχία γεγονότων που εκτυλίσσονται γοργά, ο χρόνος μετριέται με γύρους (rounds) μερικών δευτερολέπτων.

Στην αρχή του γύρου χρησιμοποιείται το γνώρισμα της αντίληψης προκειμένου να καθοριστεί ποια πλευρά -οι χαρακτήρες ή οι αντίπαλοί τους- κερδίζει την πρωτοβουλία (initiative) κινήσεων. Η πλευρά που κερδίζει την πρωτοβουλία δηλώνει πρώτη τι ενέργειες



φέραμε ανωτέρω για τη χρήση γνωρισμάτων ή ικανοτήτων. Για τα όπλα που βάλλουν από απόσταση, η απόσταση του στόχου και η εμβέλεια του όπλου καθορίζουν το επίπεδο δυσκολίας για να κτυπηθεί ο στόχος. Σε ό,τι αφορά τις μάχες σώμα με σώμα, δίνεται ο baumæow αριθμός δυσκολίας κάθε όπλου. Ορισμένες αμυντικές ικανότητες επιτρέπουν σε ένα χαρακτήρα να αποφύγει ή να αποκρούσει κάποιο χτύπημα. Οταν ένα όπλο πλήξει κάποιον, ρίχνονται τα αντίστοιχα ζάρια για τη ζημιά (damage), ενώ αυτός που χτυπήθηκε ρίχνει τα ζάρια για τη δύναμή του. Ενας πίνακας καθορίζει το αποτέλεσμα του πλήγματος, ανάλογα με τη διαφορά των δύο ζαριών. Ο χτυπημένος χαρακτήρας μπορεί να έχει ζαλιστεί, να πέσει κάτω πληγωμένος, να τεθεί εκτός μάχης ή να σκοτωθεί. Η χρήση κάποιας μορφής πανοπλίας προσθέτει κάποιους πόντους στη ζαριά που ρίχνει για τη δύναμη ο στόχος μιας επίθεσης. Με το medpac η ανάρρωση ενός τραυματισμένου χαρακτήρα έχει επίπεδο δυσκολίας εύκολο, αλλά το επίπεδο δυσκολίας είναι δύσκολο για κάποιον θανάσιμα τραυματισμένο. Αν είναι τυχερός, αυτός θα καταλήξει σε μια δεξαμενή bacta, όπου η ανάρρωση είναι εξασφαλισμένη σε μερικές ημέρες. Επιγραμματικά αναφέρουμε ότι εκτός από διάφορους προαιρετικούς κανόνες, υπάρχουν κανόνες για αιφνιδιασμό, για κάλυψη, για χειροβομβίδες και για συνδυασμένες ενέργειες των χαρακτήρων. Η μάχη είναι μια πολύ σημαντική πλευρά του Star Wars Roleplaying. Σημειώνουμε επίσης ότι υπάρχουν κανόνες και πίνακες που επιτρέπουν το συσχετισμό μεταξύ αντιπάλων που έχουν μεγάλη διαφορά μεγέθους - για παράδειγμα, ενός star fighter και του Death Star.

θα κάνουν τα μέλη της στη διάρκεια του γύρου. Στη συνέχεια, δηλώνει τις ενέργειές της η άλλη πλευρά και κατόπιν εκτελούνται όλες οι αμυντικές ενέργειες. Ακολούθως εκτελούνται όλες οι υπόλοιπες ενέργειες με τη σειρά που δηλώθηκαν. Οι κανόνες του Star Wars Roleplaying επιτρέπουν σε ένα χαρακτήρα να προσπαθήσει περισσότερες από μία ενέργειες σε ένα γύρο. Ομως, για καθεμία ενέργεια πέραν της πρώτης, μειώνονται κατά ένα τα ζάρια όλων των γνωρισμάτων ή ικανοτήτων που θα χρησιμοποιηθούν. Δηλαδή, όσο περισσότερες ενέργειες επιχειρεί σε ένα γύρο ο χαρακτήρας, τόσο μικρότερες είναι οι πιθανότητες επιτυχίας. Αυτό το πολύ κομψό σύστημα δίνει στους παίκτες τη δυνατότητα να δοκιμάσουν να επαναλάβουν τα κατορθώματα των κινηματογραφικών ηρώων.

Οι βασικοί κανόνες της μάχης βασίζονται σε όσα ανα-



Το βασικό βιβλίο του Star Wars Roleplaying περιέχει πολλές πληροφορίες, διαγράμματα, τεχνικά χαρακτηριστικά και κανόνες για τα κυριότερα συστήματα παραγωγής ενέργειας, τα πιο σημαντικά οπλικά συστήματα, διάφορα διαστημόπλοια και άλλα οχήματα εδάφους ή αέρος. Τα Rebel Alliance Sourcebook, Star Wars Sourcebook και Imperial Sourcebook περιέχουν ακόμα περισσότερες λεπτομέρειες, ανέκδοτες φωτογραφίες, σκίτσα και διαγράμματα για καθετί που έχει σχεδιαστεί στα στούντιο της LucasFilm. Επίσης, κυκλοφορούν συναρπαστικές περιπέτειες και ένα πλήθος από άλλα προϊόντα εξαιρετικής ποιότητας. Με το Star Wars Roleplaying ο δρόμος για τα άστρα είναι ανοιχτός!

τηλεαγορα
MAIL ORDER SERVICES

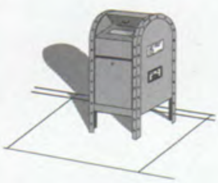


Η αναζήτηση τελείωσε εδώ.
Απλοποιήστε τις αγορές σας!

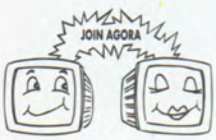
ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΣΕΛΙΔΕΣ ΤΗΣ Τηλεαγοράς ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΑΜΕΣΑ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΠΟΥ ΣΑΣ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΥΝ...



ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΑ
μέσω της τηλεφωνικής γραμμής 3801761
ή μέσω γραμμής fax: 9216847



ΜΕ ΤΟ ΤΑΧΥΔΡΟΜΕΙΟ
απλώς ταχυδρομήστε το δελτίο παραγγελίας σας



ON LINE
μέσω της CompuLink. (Κόμβοι Αθήνας, Μακεδονίας)
Από το επίπεδο main, απλώς πληκτρολογήστε join agora



ΤΩΡΑ, ΕΝΑ ΒΙΒΛΙΟ ΣΕ ΕΙΔΙΚΗ ΤΙΜΗ, ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ!

ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Π2. CLIPPER 5.01

~~2.500 δρχ.~~ **1.500 δρχ.**

ΕΠΩΦΕΛΗΘΕΙΤΕ!

Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΙΣΧΥΕΙ ΜΕΧΡΙ 30.11.94

ΜΕ ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ

EUROCARD · MasterCard · DINERS/ΕΜΠΟΡΙΚΗ ΚΑΡΤΑ · VISA

ΔΩΡΕΑΝ ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΓΙΑ ΑΓΟΡΕΣ ΑΝΩ ΤΩΝ 15.000 ΔΡΧ.

Ο πιο σύγχρονος τρόπος αγορών τώρα στη διάθεσή σας!

Αποστολές σε όλη την Ελλάδα

ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ •

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ε1.	COMPUTERS ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ Σελίδες 230	2.500
Ε2.	ΤΟ "ΧΡΥΣΟ" ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ Σελίδες 242	2.100
Ε3.	ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ Η/Υ Σελίδες 146	1.500
Ε4.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS Σελίδες 284	4.100
Ε5.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS Σελίδες 256	4.100
Ε6.	ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ Σελίδες 206	3.400
Ε7.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS; Σελίδες 350	4.100
Ε8.	MS-DOS 6.0 σε μία εβδομάδα Σελίδες 214	2.800
Ε9.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ COMPUTERS; Σελίδες 376	4.100
Ε10.	WINDOWS 3.1 σε μία εβδομάδα Σελίδες 198	2.800
Ε11.	ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΝΑΛΥΣΗΣ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ Σελίδες 224	3.900
Ε12.	EXCEL 5.0 σε μία εβδομάδα	2.800

ΓΛΩΣΣΕΣ/ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Π1.	VISUAL BASIC Σελίδες 422	5.100
Π2.	CLIPPER 5.01 Σελίδες 192	1.500
Π3.	BORLAND C++ 3.0 & 3.1 Σελίδες 592	5.100
Π4.	TURBO PASCAL ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 302 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5"	5.100
Π5.	SQL Σελίδες 240 συνοδεύεται από δισκέτα 720 KB	3.900
Π6.	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΕ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ WINDOWS Σελίδες 304	5.100
Π7.	CA CLIPPER 5.2 Σελίδες 256	2.800
Π8.	PC-ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ Σελίδες 360 συνοδεύεται από δισκέτα 720 KB	5.100
Π9.	Η ΧΡΥΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ Σελίδες 350	5.800

ΓΙΑ... POWER USERS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ρ1.	WINDOWS 3.0 POWER TOOLS Σελίδες 670 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	6.800
Ρ2.	LOTUS 1-2-3 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 1.056	9.300
Ρ3.	WINDOWS 3.1 POWER TOOLS Σελίδες 1.136 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	9.300
Ρ4.	EXCEL 5 ΛΥΣΕΙΣ Σελίδες 656	7.400

ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ...

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Γ1.	VIDEOTEX Σελίδες 182	2.400
Γ2.	ON LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ Σελίδες 184	2.600
Γ3.	VIRTUAL REALITY Σελίδες 200	2.900
Γ4.	FRACTALS Σελίδες 216 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5" 720KB	3.600
Γ5.	MULTIMEDIA Β' έκδοση Σελίδες 176	2.600
Γ6.	ΔΙΚΤΥΑ Σελίδες 180	2.600
Γ7.	INTERNET Σελίδες 240	2.800

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ & ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Α1.	DOS 5 Σελίδες 394	4.100
Α2.	WINDOWS 3.1 Σελίδες 426	4.100
Α3.	UNIX Σελίδες 826	7.400
Α4.	NOVELL NETWARE 2.2 Σελίδες 332	4.600
Α5.	AUTOCAD 12 Σελίδες 480	5.800
Α6.	ACCESS MICROSOFT Σελίδες 304	4.600
Α7.	QUARK XPRESS 3.1 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 260	4.600
Α8.	MICROSOFT WORD 2 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 468	4.600
Α9.	AMI PRO 2.0 Σελίδες 594	5.200
Α10.	AMI PRO 3.0 Σελίδες 610	6.100
Α11.	CORELDRAW! 3.0 Σελίδες 278	4.600
Α12.	VENTURA Σελίδες 300	4.100
Α13.	CORELDRAW! 4.0 Σελίδες 430	5.100
Α14.	QUATTRO PRO ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 344	4.600
Α15.	PAGEMAKER Σελίδες 320	4.600
Α16.	PHOTOSHOP 2.5 Σελίδες 176	3.900
Α17.	DEFACTO Σελίδες 575	7.300
Α18.	WORD 6.0 Σελίδες 454	4.600
Α19.	LOTUS 1-2-3 Rel. 4	4.600
Α20.	Η ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ UNIX Σελίδες 128	1.800
Α21.	MULTIMEDIA στη στιγμή Σελίδες 408, συνοδεύεται από 2 δισκέτες 1.44 MB	6.100
Α22.	DOS 6 INSIDER Σελίδες 600	7.400
Α23.	ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΜΙΚΡΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ NETWARE Σελίδες 392	4.600
Α24.	PHOTOSTYLER 2 Σελίδες 240 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44 MB	4.600
Α25.	DOS 6.2 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 328	4.100
Α26.	EXCEL 5 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 392	4.100
Α27.	WORD 6 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 544	4.600
Α28.	DEFACTO 3 Σελίδες 640	8.200
Α29.	WORD 6 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 312	4.100

ΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ

POCKET GUIDES

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
G1.	DOS 5.0 B' έκδοση Σελίδες 182	2.200
G2.	DR DOS 6.0 Σελίδες 208	2.200
G3.	MS-DOS 6.0 & 6.2 Γ' έκδοση Σελίδες 256	2.200
G4.	WINDOWS 3.1 Γ' έκδοση Σελίδες 330	2.200
G5.	WORDPERFECT 5.1 B' έκδοση Σελίδες 314	2.200
G6.	WORDPERFECT 5.1ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 284	2.200
G7.	EXCEL 3.0 Σελίδες 164	2.200
G8.	WINDOWS 3.0 Σελίδες 256	2.200
G9.	WINDOWS NT Σελίδες 464	2.500
G10.	WORD 6.0 Σελίδες 280	2.200
G11.	WORDPERFECT 6 ΓΙΑ DOS Σελίδες 368	2.200
G12.	MS-DOS 6 Δ' έκδοση Σελίδες 250	2.200
G13.	EXCEL 5 Σελίδες 328	2.200
G14.	WORDPERFECT 6 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 352	2.200
G15.	NORTON UTILITIES V. 6,7,8 Σελίδες 440	2.500
G16.	OS/2 2.1 Σελίδες 368	2.500

HOME COMPUTING

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
H1.	ADVENTURES Βιβλίο Δεύτερο Σελίδες 266	4.100
H2.	NINTENDO NES Σελίδες 122	1.800
H3.	NINTENDO GAME BOY Σελίδες 88	1.500
H4.	ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ Σελίδες 280	3.200
H5.	ΠΡΟ-ΠΟ & ΛΟΤΤΟ Σελίδες 263	2.900
H6.	ADVENTURES Βιβλίο Τρίτο Σελίδες 336	4.500
H7.	Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT Σελίδες 416	3.600
H8.	VIRUS SCAN Σελίδες 80 Συνοδεύεται από δισκέτα 1.44 MB	2.600

BUSINESS/MANAGEMENT

ΔΥΝΑΜΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ MANAGEMENT
(Σειρά BUSINESS INSTITUTE OF MANAGEMENT)

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
B1.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING Σελίδες 80	1.800
B2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜ. ΣΧΕΣΕΙΣ Σελίδες 100	1.800
B3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ Σελίδες 100	1.800
B4.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT Σελίδες 112	1.800
B5.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ Σελίδες 104	1.800
B6.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ Σελίδες 112	1.800
B7.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ Σελίδες 104	1.800
B8.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ Σελίδες 104	1.800
B9.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ Σελίδες 104	1.800
B10.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ Σελίδες 104	1.800
B11.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS Σελίδες 112	1.800
B12.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ Σελίδες 96	1.800
B13.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ Σελίδες 100	1.800
B14.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ Σελίδες 104	1.800
B15.	ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ Σελίδες 96	1.800

ΓΕΝΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
M1.	ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Σελίδες 320 *Β' έκδοση*	4.300
M2.	ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ Σελίδες 226	3.000
M3.	Ο ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER Σελίδες 340 *Γ' έκδοση*	2.700
M4.	DIRECT MAIL Σελίδες 234	2.700
M5.	MANAGEMENT ΚΑΙ ΜΙΚΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ Σελίδες 210	2.700
M6.	MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ Σελίδες 248	3.600
M7.	ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ Σελίδες 208	3.200
M8.	ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ Σελίδες 104	2.300
M9.	ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ Σελίδες 112	1.800
M10.	ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΦΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΕΙΣΟΔΗΜΑΤΟΣ ΦΥΣΙΚΩΝ ΚΑΙ ΝΟΜΙΚΩΝ ΠΡΟΣΩΠΩΝ Σελίδες 408	8.000
M11.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕ ΤΑ MEDIA Σελίδες 232	3.200

τηλεαγορα
MAIL ORDER SERVICES

SOFTWARE

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
S1.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6ΑΡΙ** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S2.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13ΑΡΙ** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S3.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΟΡΘΟΓΡΑΦΟΣ** για PC/XT	15.000
	για AT/286	25.000
	διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	
S4.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ AGENDA** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S5.	**ASTROCHART** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S6.	**COMPUTALK** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S7.	**HITPACK 13** διατίθεται σε δισκέτα 3" για Amstrad 6128 & Plus	9.000
S8.	**VISUAL DOMINUS (win) v. 2.0** νέα, βελτιωμένη έκδοση διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	19.700

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ SOFTWARE

ES1.	**ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ (ΕΜΒΑΔΑ)**	9.900
ES2.	**ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ (ΜΟΝΑΔΕΣ ΜΕΤΡΗΣΗΣ)** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή σε 2 5.25"	9.900

GAME SOFTWARE

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
GS1.	**MIND BLASTER** (compilation) διατίθεται σε δισκέτες για PC 3.5" ή AMIGA	6.000
GS2.	**DEFENDER OF THE GALAXY** διατίθεται σε δισκέτα για AMIGA	4.000
GS3.	**TARTA** για AMIGA	4.000
	για PC 3.5"	5.500
GS4.	**Ο ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΤΗΣ** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.900
GS5.	**ΟΙ ΔΕΚΑ ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.500
GS6.	**THE CLUB HOUSE (compilation)** διατίθεται σε δισκέτα AMIGA	6.000
GS7.	**SILVER BALL** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.500
GS8.	**ΝΑΥΜΑΧΙΑ** διατίθεται σε δισκέτα AMIGA	4.000
GS9.	**DECATHLON (win)** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.900

VIDEO

ΣΕΙΡΑ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
V1.	ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗ ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ	3.990
V2.	TO SOFTWARE ΚΑΙ ΟΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΤΟΥ	3.990
V3.	Η ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ ΤΩΝ MULTIMEDIA	3.990
V4.	ΣΕΙΡΑ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ (V1+V2+V3) Διάρκεια εκάστης 60'	9.900

ΔΕΛΤΙΟ MAIL ORDER

ΣΤΕΙΛΤΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: ΤΗΛΕΑΓΟΡΑ

ΕΠΩΝΥΜΟ:............ ΟΝΟΜΑ:............ ΗΛΙΚΙΑ*:............
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:............ ΠΟΛΗ:............ ΤΚ:............ ΤΗΛ.:............
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ............ ΥΠΟΓΡΑΦΗ:............ ΗΜ/ΝΙΑ:............
Αν επιθυμείτε τιμολόγιο, συμπληρώστε επιπλέον
ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:............ Α.Φ.Μ.:............ Δ.Ο.Υ.:............
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ............

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	FORMAT 3.5"	5.25"	Amiga	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ.............

• Παρακαλώ στείλτε μου αντικαταβολή, τα πιο πάνω είδη. • Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη

❑ Χρεώστε την προσωπική μου κάρτα: ❑ Χρεώστε την εταιρική κάρτα: EUROCARD ❑ MASTERCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❑ VISA ❑

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| ΗΜ. ΛΗΞΗΣ |_|_| |_|_| ΥΠΟΓΡΑΦΗ............

** ΗΛΙΚΙΑ: Για άτομα ηλικίας κάτω των 17 ετών η παραγγελία πρέπει να υπογράφεται και από τον κηδεμόνα τους.*

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εξωτερικού προεξοφλούνται με επιταγή προς την COMPUPRESS AE, η οποία θα συμπεριλαμβάνει και τα έξοδα αποστολής 2.000 δρχ.

C.Γ.Ο.

τηλεαγορα

MAIL ORDER SERVICES

Το PC MASTER μαζί με το PC GAMES σας χαρίζουν ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΕΝΑ GAMES DISK 3.5" με ΠΟΛΛΑ - ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΑ GAMES



ΔΙΣΚΕΤΑ ΝΟΕΜΒΡΙΟΥ:

- **BATS OF DOOM:** B-movie εισαγωγική εικόνα για ένα από τα δυνατά Shareware Shoot'em Up.
- **PRINCE OF THE YOLKFOLK:** Ενα πολύ "χαρούμενο" arcade adventure. Κάντε τον Dizzy πρίγκιπα των Yolkfolk.
- **ONE-NIL:** Ενας εξελιγμένος Football Manager για έναν ή δύο παίκτες.
- **UTILITIES!:** Μερικά χρήσιμα, παρ' ότι μικρά, προγραμματάκια, τα οποία θα προσπαθήσουν να κάνουν τη ζωή σας πιο εύκολη.

PC MASTER + PC GAMES +



ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΜΑΖΙ, ΣΑΣ ΔΙΝΟΥΝ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ


ΑΔΙΑΨΕΥΣΤΗ
ΜΕΣΑΙΩΝΙΚΗ
ΕΦΗΜΕΡΙΔΑ ΓΙΑ
ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ
ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ
ΚΑΙ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ
8 - ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1994 Π. Χ.
ΤΙΜΗ: 8 ΑΣΗΜΕΝΙΑ ΝΟΜΙΣΜΑΤΑ
κάισσα
Ο ΚΑΙΡΟΣ
ΟΙ ΟΥΡΑΝΟΙ ΘΑ ΒΑΦΤΟΥΝ ΚΟΚΚΙΝΟΙ ΜΕ ΤΟ "RED STEEL".
Ο ΜΟΝΟΚΕΡΟΣ
ΠΡΟΤΕΙΝΕΙ: α) MONSTROUS COMPENDIUM, "RAVENLOFT" APPENDIX, VOL. III. β) MASQUE OF THE RED DEATH AND OTHER TALES.
"GAMES FAIR '94"
ΦΕΤΟΣ, ΣΤΟ ΣΤΑΔΙΟ "ΕΙΡΗΝΗΣ ΚΑΙ ΦΙΛΙΑΣ" (Εκτός Απροόπτου).
ΜΗΝ ΛΕΙΨΕΙ ΚΑΝΕΙΣ !
THE SCREAMING TOWER (Ebonacht Trilogy, Book One)
Η ΠΡΩΤΗ ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΤΟΥ "MARIUS THE UNDYING".
IN THE ABYSS (Adventure)
ΜΟΝΟ ΟΙ ΔΥΝΑΤΟΙ ΘΑ ΜΠΟΡΕΣΟΥΝ ΝΑ ΕΠΙΒΙΩΣΟΥΝ ΣΤΟΝ "ΜΑΤΩΜΕΝΟ ΠΟΛΕΜΟ", ΣΤΟ ΚΕΝΤΡΟ ΤΗΣ ΑΒΥΣΣΟΥ.
THE CRUSADES CAMPAIGN SOURSEBOOK (Historical Reference)
ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΛΗΘΕΙΑ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΟΝ ΡΙΧΑΡΔΟ ΤΟΝ ΛΕΟΝΤΟΚΑΡΔΟ ΚΑΙ ΠΑΡΤΕ ΜΕΡΟΣ ΣΤΙΣ ΣΤΑΥΡΟΦΟΡΙΕΣ ΤΟΥ 11ου, 12ου ΚΑΙ 13ου ΑΙΩΝΑ.
MONSTROUS COMPENDIUM, "RAVENLOFT" APPENDIX (Volume 3)
128 ΣΕΛΙΔΕΣ ΓΕΜΑΤΕΣ ΤΡΟΜΟ!
MASQUE OF THE RED DEATH AND OTHER TALES (Campaign Expansion)
ΤΟ ΛΟΝΔΙΝΟ, ΤΟ ΣΑΝ ΦΡΑΝΣΙΣΚΟ ΚΑΙ ΑΛΛΕΣ ΜΕΓΑΛΕΣ ΠΟΛΕΙΣ, ΣΤΗ ΒΙΚΤΩΡΙΑΝΗ ΕΠΟΧΗ ΜΙΑΣ ΠΑΡΑΛΛΗΛΗΣ ΔΙΑΣΤΑΣΗΣ ΟΠΟΥ ΤΑ ΒΙΒΛΙΑ . . . "DRACULA", "MASQUE OF THE RED DEATH" ΚΑΙ "CTHULHU" ΠΑΙΡΝΟΥΝ ΣΑΡΚΑ ΚΑΙ ΟΣΤΑ ! ! !
DECK OF PSIONIC POWERS (Accessory)
ΜΙΑ ΤΡΑΠΟΥΛΑ 288 ΚΑΡΤΩΝ ΠΟΥ ΚΑΛΥΠΤΕΙ ΟΛΑ ΤΑ "PSIONICS", ΜΕ ΣΗΜΑΝΤΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ ΣΤΟΥΣ ΚΑΝΟΝΕΣ ΜΑΧΗΣ ΚΑΙ ΤΑ ΤΕΡΑΤΑ.
FOREST OF DARKNESS (Endless Quest Book)
Ο ΗΡΩΑΣ ΤΟΥ ΒΙΒΛΙΟΥ ΕΙΣΑΙ ΕΣΥ. ΣΤΟ ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ "DRAGON STRIKE" ΘΑ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΕΙΣ ΤΑ ΤΕΡΑΤΑ, ΤΟΥΣ ΛΗΣΤΕΣ ΚΑΙ ΤΟΝ ΤΡΟΜΟ ΠΟΥ ΚΡΥΒΕΙ ΤΟ ΔΑΣΟΣ ΤΟΥ ΣΚΟΤΟΥΣ.
VOLO'S GUIDE TO THE SWORD COAST (Accessory)
ΑΦΗΣΤΕ ΤΟΝ VOLOTHAMP GEDDARM ΝΑ ΣΑΣ ΞΕΝΑΓΗΣΕΙ ΣΤΗΝ "ΑΚΤΗ ΤΟΥ ΣΠΑΘΙΟΥ".
PLAYER'S GUIDE TO "MAGIC, THE GATHERING" (Pocket Book)
ΕΝΑΣ ΟΔΗΓΟΣ ΑΠΟ ΤΟΥΣ "WIZARDS OF THE COAST" ΜΕ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ, ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΚΑΙ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΓΙΑ ΝΑ ΓΙΝΕΤΕ ΕΙΔΙΚΟΣ ΠΑΝΩ ΣΤΟ ΠΙΟ ΕΠΑΝΑΣΤΑΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΔΕΚΑΕΤΙΑΣ.
CARAVANS (Accessory And Adventure)
Η ΚΑΥΤΗ ΕΡΗΜΟΣ ΤΗΣ ΑΝΑΤΟΛΗΣ ΚΡΥΒΕΙ ΟΑΣΕΙΣ, ΘΗΣΑΥΡΟΥΣ ΚΑΙ ΤΖΙΝΙ.
RED STEEL (CD Campaign Expansion)
ΜΕ ΤΗ ΜΑΓΕΙΑ ΤΟΥ CD, ΤΑΞΙΔΕΨΤΕ ΣΤΗΝ "ΠΡΩΤΟΓΟΝΗ ΑΚΤΗ", ΠΕΡΙΟΧΗ ΠΟΥ ΜΑΣΤΙΖΕΤΑΙ ΑΠΟ ΠΟΛΕΜΟΥΣ ΓΙΑ ΤΗ ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΤΟΥ ΜΕΤΑΛΛΟΥ ΠΟΥ ΟΙ ΝΤΟΠΙΟΙ ΑΠΟΚΑΛΟΥΝ "ΕΡΥΘΡΟ ΑΤΣΑΛΙ".
NIGHT OF THE VAMPIRE (CD Adventure)
ΜΕ ΤΗΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΤΟΥ CD, ΑΝΤΙΚΡΥΣΤΕ ΤΟ ΜΕΣΑΙΩΝΙΚΟ ΒΑΜΠΙΡ, "NOSFERATU".
HAIL THE HEROES (CD Adventure)
ΜΕ ΤΗ ΝΕΑ ΔΙΑΣΤΑΣΗ ΤΟΥ CD, ΑΝΑΚΑΛΥΨΤΕ ΤΗ ΜΥΣΤΙΚΗ ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΗΣ "MYSTARA".
"ΚΟΥΠΟΝΙ Νο 4
ΚΑΘΕ ΕΦΗΜΕΡΙΔΑ ΠΟΥ ΣΕΒΕΤΑΙ ΤΟΝ ΕΑΥΤΟ ΤΗΣ, ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΚΑΙ ΑΠΟ ΕΝΑ "ΚΟΥΠΟΝΙ". ΚΟΨΤΕ, ΛΟΙΠΟΝ ΚΑΙ ΕΣΕΙΣ ΑΥΤΟ ΤΟ "ΚΟΥΠΟΝΙ" ΚΑΙ ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΤΟ!
" ΚΑΪΣΣΑ "
✓ ΚΑΛΛΙΔΡΟΜΙΟΥ 8 & ΙΠΠΟΚΡΑΤΟΥΣ 114 72 ΑΘΗΝΑ ☎ 36 06 488
✓ Μ. ΚΥΡΙΑΚΟΥ 1 (Κοντά Στη Ροτόντα) 546 35 ΘΕΣ / ΚΗ ☎ 212 734
✓ Ι. ΜΕΤΑΞΑ 39 Ε. Κ. "Πλάζα" 166 74 ΓΛΥΦΑΔΑ ☎ 89 82 057
✓ ΦΙΛΩΝΟΣ 43 (Απέναντι Από ΑΓ. ΤΡΙΑΔΑ) 185 31 ΠΕΙΡΑΙΑΣ ☎ 41 78 337
" ΜΟΝΟΚΕΡΩΣ "
✓ ΔΕΡΙΓΝΥ 23 Πλ. ΒΙΚΤΩΡΙΑΣ 104 34 ΑΘΗΝΑ ☎ 88 13 990